SHADOW OF THE COLOSSUS · KIRBY STAR ALLIES · YAKUZA 6 · DISSIDIA FINAL FANTASY NT · SEA OF THIEVES

GTM®

MARZO 2018 - # 027

ÉRASE UNA VEZ, UN JOVEN REY

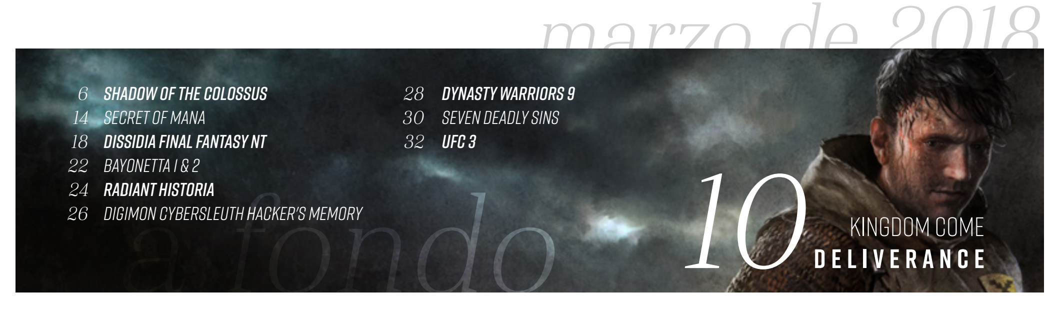
– NI NO KUNI II –

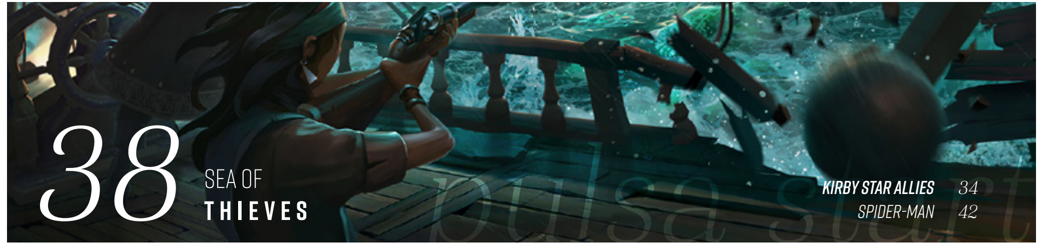
el Renacer de un Reino

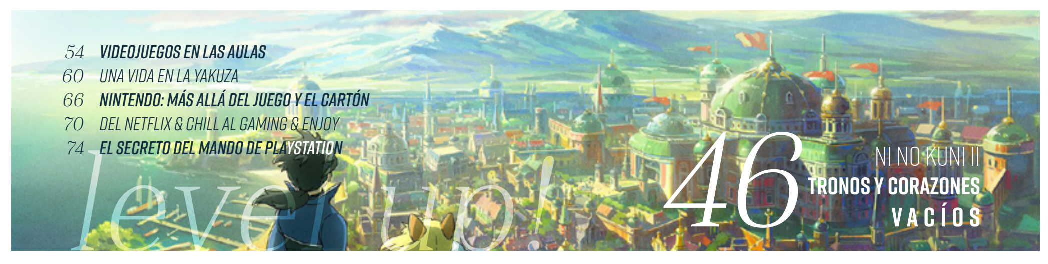
MEJOR REVISTA 2017

PREMIOS DEVUEGO

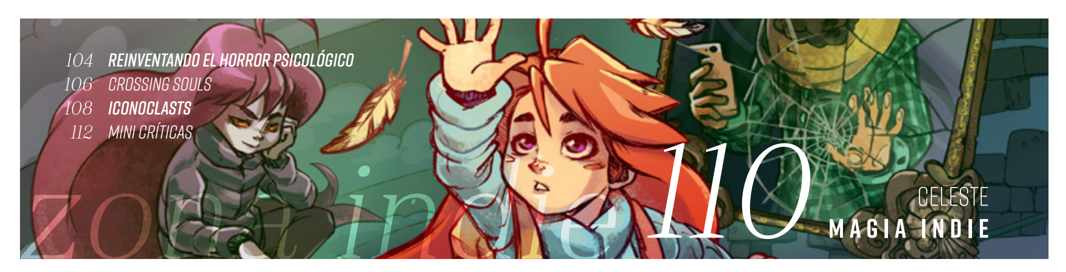

Llegar allí es tu destino.
Mas no apresures nunca el viaje.
Mejor que dure muchos años


a fondo

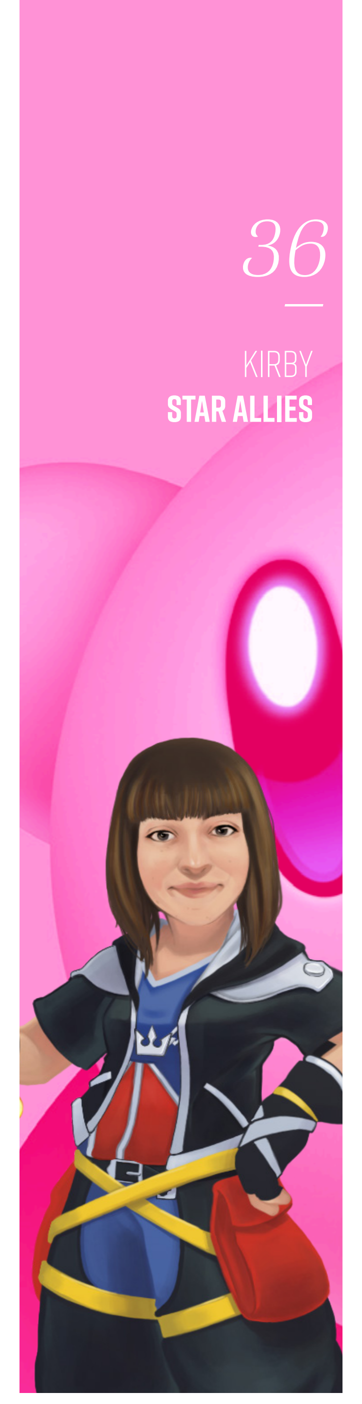

pulsa start


level up!


insert coin


zona indie


la tribuna



ELI LÓPEZ

@EliGamesLife

COLABORADORA

...

Polivalente, todoterreno y trabajadora incansable. Su pasión por *Kingdom Hearts* y destreza con las pistolas de tinta la convierten en una leyenda.

—

Puedes leerla también en:

Meristation



MARTA GARCÍA VILLAR

@Nelvalay

COLABORADORA

...

Amante de *Final Fantasy IX*, apasionada de los trabajos de Hayao Miyazaki e incombustible soñadora. Adora el arte, la divulgación, la enseñanza y... ¡el color naranja!

—

Publicaciones:

Biblioteca Studio Ghibli: El Viaje de Chihiro, (Héroes de Papel)

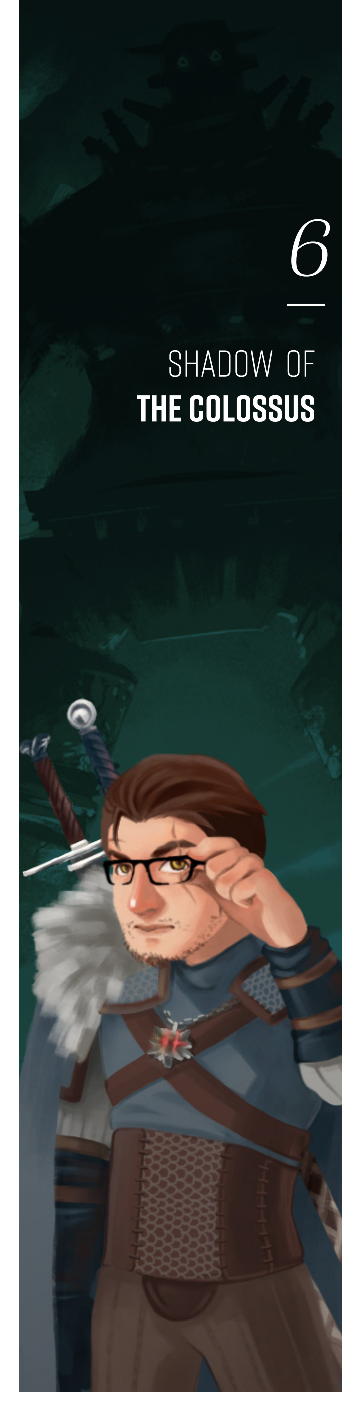
Antes de mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli (Diábolo Ediciones)

Mi vecino Miyazaki (Diábolo Ediciones)

—

Puedes leerla también en:

Revista Manual



JUAN TEJERINA

@jtvillamuera

DIRECTOR

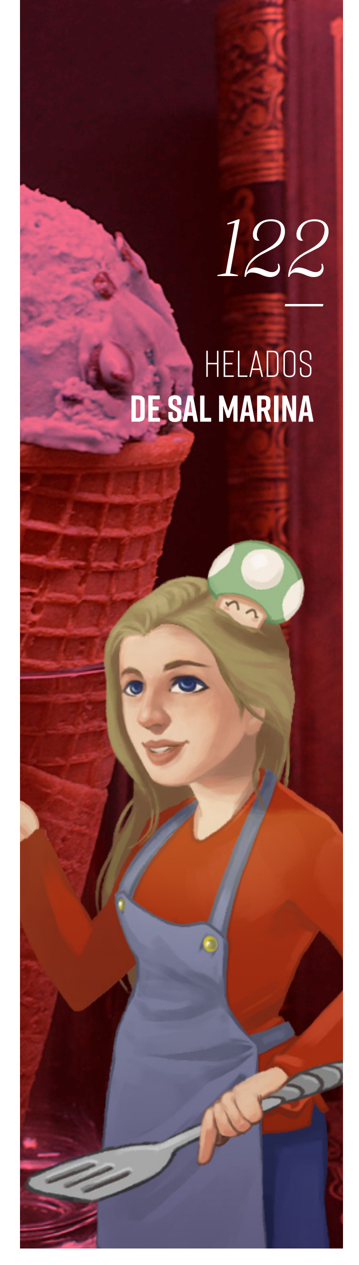
...

Diseña las portadas y poco más. Amante de la narrativa, se enamora de aquellos juegos que van un paso más allá a la hora de transmitir algo.

—

Publicaciones:

Los Ojos del Cuervo (CreateSpace)



GEMMA BALLESTEROS

@Rikkura

COCINERA GEEK

...

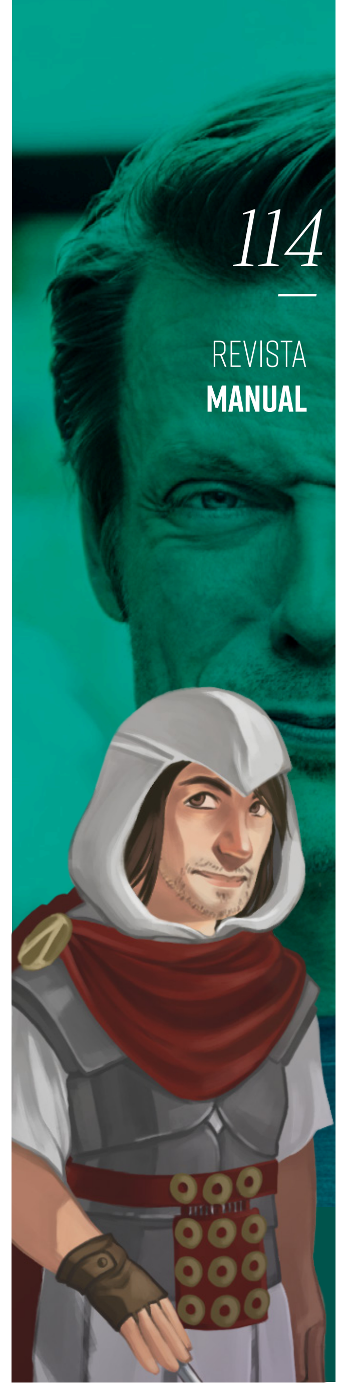
Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas mensuales.

—

Síguela en YouTube:

Cocina Geek

Cocinando con Gemma



BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

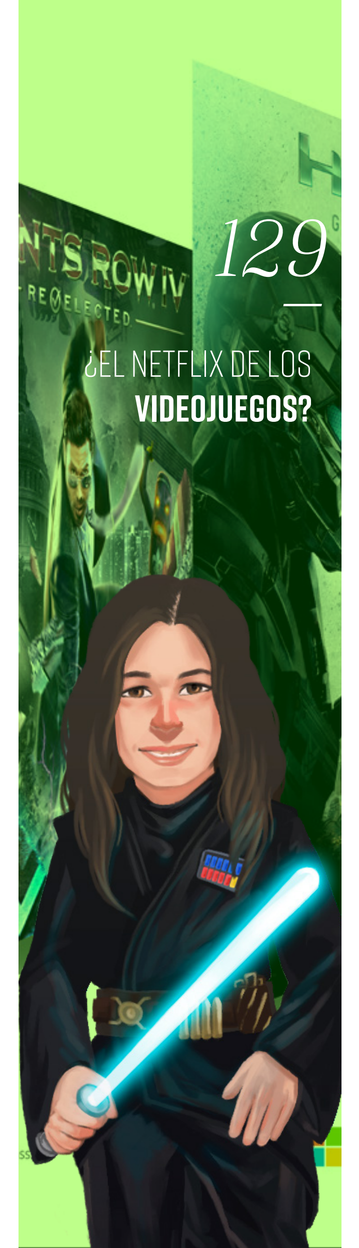
Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Agencia EFE



ALEJANDRA PERNIAS

@Alejandrapb89

COLABORADORA

...

Veterana de mil y un batallas contra las incansables hordas de «*haters*», Alejandra combina su criticismo inherente con el liderazgo de una flota imperial.

—

Puedes leerla también en:

Revista Manual

SomosXbox

EDITORIAL

Permíteme darte las gracias



POR JUAN TEJERINA

En ocasiones, lo imposible sucede. Quién nos habría dicho hace veintisiete meses que acabaríamos siendo **premiados como la mejor revista impresa del sector.** Quién nos habría dicho que aquel folleto de 30 páginas grapadas acabaría evolucionando en el tomo que tienes hoy entre tus manos. Quién habría creído que esos primeros días reimaginando la prensa acabarían tornándose en tamaño reconocimiento. No ha sido un camino fácil y —a pesar de todo— ha sido extremadamente satisfactorio. Porque este premio no llega sino de vuestro reconocimiento. Este galardón nos lo dais los lectores y esto es extremadamente importante en cuanto a que el control de la prensa de actualidad **lo recupera el público al que se debe**. Este premio es la brisa de aire que llega dentro del laberinto para indicar el camino hacia la salida. Hemos recibido el mensaje y te lo prometemos: vamos a seguir trabajando. Esta vez con más tesón que nunca, pues aún tenemos mucho que demostrar.

Los tiempos cambian y con ellos los modelos de negocio. En su día, la prensa se metió en un atolladero del que aún no tiene las agallas para salir. Y que nadie caiga en el error de pensar que me dirijo en exclusiva a la prensa del videojuego, porque ésta no es sino un **pequeñísimo reducto** del mundo del periodismo actual. En pleno 2018, el sector sigue dominado por dinosaurios mediáticos que relegan sus capacidades económicas en acuerdos publicitarios y no en el **reconocimiento activo** de su público. Y sé que señalar este pequeño detalle levanta ampollas, porque en la prensa tradicional la publicidad es algo sagrado y arremeter contra ella es poco menos que una herejía. Y tiene sentido **¿quién mordería la mano**

IMAGEN: ADPRIETO

que te da de comer? Nosotros nunca le hincaríamos el diente a tu mano y nunca te engañaríamos con críticas edulcoradas. No me cansaré de repetirlo con una certeza aplastante: la publicidad no puede —ni debe— tener lugar en la prensa cuyo contenido gravita en torno **a la actualidad**. Y esto último es importante, porque si hablamos de prensa cuyo contenido es divulgativo, difícilmente un anuncio podrá influenciar en sus textos. En este caso, hablamos de una simbiosis que **no pone en compromiso** la honestidad del contenido de la cabecera en cuestión.

Un medio de comunicación no puede sustentarse gracias a **los poderes que debe cuestionar.** Ni en la prensa generalista, ni en el videojuego. Y para entenderlo es tan sencillo como empezar a hablar de **dinámicas de poder** en las que la prensa es tan sólo un catalizador. Una Espada Maestra que elige a su portador. Y hasta la fecha, esta Espada ha elegido a Ganon antes que a Link.

Baja al quiosco y maravíllate con la exposición de portadas de la prensa generalista. Párate a buscar sus huecos de publicidad. Si esto lo haces en tiempos convulsos para grandes *lobbies*, podrás incluso encontrarte con que **el mismo anuncio se repite en todas las portadas**. Anuncios que no dicen nada y cuyo verdadero mensaje queda impreso en la totalidad de las páginas que encontrarás en el resto del tabloide. Publicidad que compra silencios. Prensa que vende su alma y lectores que no deben abrir los ojos.

Y con esta situación, nos encontramos en una dinámica en la que las empresas controlan los hilos de una prensa que es consumida —en principio— **para informarse** de la actualidad. Una actualidad que se puede **redibujar** según los intereses de quien firme los contratos. ¿Alguien no recuerda aquel día en que el Banco Santander compró las portadas de todos los periódicos de tirada nacional? Que nadie espere encontrarse en el interior de dichos rotativos un solo artículo o noticia que pudiese sacarle los colores a la entidad financiera. Y así, la Espada Maestra queda en manos del anunciante, no del lector. Queda en manos **de aquel que debería estar al otro lado del acero**. Dinámicas de poder.

Este premio a Mejor Revista del año 2017 pone sobre la mesa varios mensajes que no podemos obviar. En primer lugar, esta cabecera se sustenta única y exclusivamente de sus lectores. **Sois vosotros quienes blandís la espada**. De igual manera, sois vosotros quienes habéis situado a este proyecto un escalón por encima, enviando con ello un comunicado. La prensa independiente es posible. Es sana. Y lo que es más: estáis dispuestos a pagar por ella. **Es posible confiar en los lectores.**

Este premio señala hacia nuevos modelos de prensa, tal vez más reducidos, pero orientados hacia la necesidad de un público más concreto. No es de extrañar que mi compañero y amigo Nacho Requena haya **roto todos los esquemas** con el lanzamiento de *Manual*. Y es que tanto *Manual* como *GTM* siguen un camino muy similar donde lo primero es el lector. Es posible que llegados a este punto, alguien pueda encontrar incoherente mi aversión por la publicidad con el hecho de que *Manual* sí se disponga de ella y me veo por tanto en la obligación de volver sobre mis palabras: **el contenido de *Manual* es divulgativo**. En dicha revista no encontrarás noticias de actualidad, ni críticas, ni ningún tipo de contenido que pueda influenciar sobre una decisión de compra. La independencia de *Manual* no se ve amenazada por la presencia de publicidad. Sin embargo, en una cabecera como *GTM*, la publicidad supondría un golpe directo al mentón de los valores de los que presumimos. Y es que nuestro contenido sí está ligado con la actualidad, y sí puede influenciar en una decisión de compra: con lo que **prescindir de la publicidad es nuestro aval**. Es nuestra manera de asegurar, sin necesidad de palabras, que detrás de nuestras páginas sólo hay un interés: **el tuyo.**

Seguiremos trabajando en esta dirección. Seguiremos defendiendo nuestra independencia con **algo más que palabras**. Seguiremos apostando por un modelo de prensa que viva única y exclusivamente del apoyo de su público. Seguiremos negándonos a utilizar la cifra de nuestros lectores como moneda de cambio. Porque **no lo necesitamos**. No necesitamos demostrarle nada a nadie, salvo a ti, que pagas por leernos. Y esto asusta mucho.

Así que te prometo —te prometemos— que esto no ha hecho más que comenzar. Que seguiremos trabajando mes a mes para traerte un producto que merezca tu apoyo. Un producto que no flaquee en presentación, en edición ni en contenidos. Un producto **que esté a la altura** de lo que puedes esperar. Ese es nuestro compromiso, porque queremos que el resultado de esta aventura no sea una revista de usar y tirar: sino de **leer y atesorar.**

Gracias por el premio. Espero, de corazón, que el resto de páginas que tienes por delante **reafirmen** mis palabras. ■



SHADOW OF THE COLOSSUS

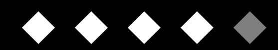
—

Desarrolla: Team ICO / Bluepoint
Distribuye: Sony
Precio: 36,99€
Lanzamiento: 7 de febrero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Idioma Desconocido

CRÍTICA

SHADOW OF THE COLOSSUS

POR **JUAN** TEJERINA



PLAYSTATION 4

Perdóname, Agro. No sé cuántas veces he hincado ya las espuelas en tu lomo. Sí sé que no necesitas que me disculpe. Porque sé que seguirás galopando como si cada trote fuese el último. Porque sé que sabes que llegamos tarde, irremediablemente tarde. Lo sabes. Lo sé.

La piel de Mono resplandece con el argénteo brillo de una luna que se asienta en el cielo de una noche sin estrellas. Una imagen que invita a reflexionar sobre cómo brilla con la luz del sol sin que éste le pida nada a cambio. El cruel reflejo de un espejo roto que desdibuja nuestra propia imagen.

Cabalgamos **por egoísmo**, esperando pedirle a la vida algo que deberíamos rogarle al tiempo. Galopamos a través de un interminable puente de piedra, acompañados únicamente por el repicar de tus cascos, en busca de **desafiar las propias leyes de la existencia**. Porque somos humanos, tremendamente humanos, y en nuestra estupidez nos creemos con derecho de desafiar al cosmos que le da sentido a todo. Porque, en nuestra ignorancia, creemos que somos algo más que meras motas de polvo. Porque **no conocemos el respeto** por lo que nos rodea y concebimos el amor como un acto de egoísmo indisociable. El mismo que nos impide aceptar que Mono se ha ido. Porque sin ella no podemos ser felices, porque nos engañamos con la idea de que ella desea volver a la vida… a nuestra vida. Porque no queremos aceptar que lo único que pretendemos es **aliviar el dolor de un corazón roto,** hundido en las sombras de la más absoluta soledad. Y si he hablado en plural, Agro, es porque así me siento menos monstruoso.

...

Perdóname, Agro, porque esto
lo hago por mí.



UNA FÁBULA EN **DIECISÉIS ACTOS DE TRAICIÓN**

Un lacónico cuento plasmado en tinta de melancolía donde no hay renglones para la épica. Por grande que sea el enemigo... ¿de qué sirve si te sientes miserable?

Mis pasos entre colosos han dibujado un viaje desgarrador de principio a fin. Una bella epopeya de renglones sombríos y rimas familiares. Una historia conocida, la del héroe que está dispuesto a llegar hasta el mismísimo fin del mundo por su amada. El bravo guerrero que, a lomos de su yegua, no dudará en **desafiar a los dioses** con tal de devolverle la vida a su prometida. El héroe que protagoniza aquellos cuentos con los que todos hemos crecido. **Justo**, **noble** y **sacrificado**. Capaz de todo por aquellos a los que ama.

Sin embargo, desde sus primeros compases el juego se ha encargado de susurrarme al oído que *esta* no es *aquella* historia. Con sutileza. Con cautela. Con un erotismo retorcido que insinúa y nunca revela. Con detalles que exigen atención dentro de una aparente sencillez narrativa, salpicada por incontables matices. No son necesarios diálogos, ni tampoco largas escenas de vídeo para entender que Wanda **no es ningún héroe**. Que no somos más que simples humanos, capaces de llegar hasta el mismísimo fin del mundo... **por nosotros mismos**. Que no hay lugar para la bravura en negarte a aceptar que la vida, a veces, nos arrebata a quienes amamos. Que ni la **justicia**, ni la **nobleza**, ni el **sacrificio** pueden estar ligados al **egoísmo inherente** a la condición humana. La marca de aquel que se mueve por sus propios intereses, justificándolos en nombre de un bien mayor. Aquel que pretende engañarse a sí mismo, sin lograr escapar de su embuste.

Mono ha perdido la vida y Wanda **se niega a aceptarlo**. Con esta premisa, el joven guerrero emprende la marcha hacia la Tierra Prohibida donde, espera, podrá devolverle a Mono el tiempo que le ha sido arrebatado. Una decisión unilateral, en la que Wanda ejerce como juez, jurado y verdugo de una figura tan inabarcable como la vida. A Mono **le han arrebatado su tiempo** y Wanda se lo va a devolver. Porque es Wanda —y no Mono— quien decide que su tiempo ha sido demasiado corto. Porque es Wanda quien se niega a matizar que no habla del tiempo de Mono, sino **del tiempo de Mono junto a él**.

Dieciséis asesinatos, tales son los requisitos para recuperar la vida de Mono. El precio, nos advierte una voz, será **mucho más alto**. Dieciséis colosos moran las Tierras Prohibidas. Dieciséis criaturas majestuosas, únicas, de porte regio teñido por la melancolía de quien puebla una tierra baldía. Mi misión es poner fin a sus existencias en aras de devolver a Mono **a mi vida**. De sanar un corazón inmaduro, que aún no ha superado la primera fase del duelo: **la negación**.

Wanda acepta sin hesitar. No interesan las respuestas a preguntas no formuladas. Lo único que debe

hacer es acabar con dieciséis bestias cuyas vidas no pueden hacer sombra a Mono. Por muy colosales que sean las mismas. El inconfundible brillo de la resolución titila en el fondo de los ojos de Wanda y la **sincronicidad** con el personaje **es absoluta**. Porque sé que yo también habría sacrificado con gusto la vida del último unicornio por el egoísmo de **retener en mi mundo** a quien quiero.

Tras dejar el cuerpo de Mono en un altar, llega el momento de vérselas con un mundo desolado. Superada la ceguera inicial de salir al exterior, **enormes praderas** se extienden hasta más allá de los límites de la vista. Una suave brisa acaricia el césped y siento que lo acuna con un cariño casi maternal. Tras el horizonte se dibujan enormes formaciones rocosas que se funden en un abrazo con la tierra. La vida de la Naturaleza se engarza con la orografía del terreno, mientras la luz del sol baña la llanura y le arranca peculiares destellos. Me hallo ante un paisaje lleno de vida… e **indescriptiblemente muerto**. Me siento invadido por una paz fría, inhumana y de un cariz terrible. La paz de la muerte. Un mundo muerto me aguarda. Un mundo sin Mono.

Cabalgo hacia el primer coloso e ignoro cómo será. Nunca he visto uno y sin embargo son mis enemigos. Al galope, perdido en las cábalas de aquello que deseo conseguir, ignoro los **increíbles paisajes que se difuminan tras mi trote.** No me siento capaz de apreciar el viaje, solo veo el fin. Solo puedo pensar en Ítaca… me olvido de los emporios de Fenicia.

Finalmente le encuentro. El primer coloso me impresiona más de lo que me atrevo a admitir. Es más pequeño de lo que hubiese imaginado, pero **lo impactante es su actitud**. Desde la lejanía me observa, casi como si desease que no estuviese allí. Su mirada me transmite una sabiduría elevada. Sus ojos ruegan que **no me acerque**, que dé media vuelta y no mire atrás. Que acepte que el cosmos es igual para todos, y que esta es la suerte que me ha tocado vivir. Que me **resigne** y no continúe con lo que pretendo iniciar. No me lo dice pensando en su alma, sino **en la mía**. Porque no conoce el egoísmo y eso **me enfurece**. Pretendo justificarme ante lo que voy a hacer: atacar a un ser inocente que no muestra hostilidad hacia mí. Robarle el tiempo a una criatura única. **Y a quince más.**

El combate es desigual. No hay épica. Apenas soy un insecto encaramado a una criatura enorme, en busca de sus puntos débiles. Ataco a traición y apuñalo con saña las zonas que me indica el propio juego. Por un momento la sincronía con Wanda desaparece y siento como propia cada puñalada asestada a la criatura. O quizás ocurre al revés y **la sincronía se fortalece**. Cuando el coloso se desmorona no hay gloria en la victoria, porque **me siento derrotado**. He puesto fin a una vida inocente que en ningún momento me ha amenazado. Y me quedan quince atrocidades más.

El resto del camino, las sensaciones se repiten. Mi sincronía con Wanda se fortalece y diluye según el momento. En ocasiones, el sistema de control consigue desconectarme por completo. Otras, la cámara del juego me recuerda que el título tiene más de quince años de antigüedad y apenas ha recibido mejoras. A veces, necesito hacer acopio de fuerzas para dirigirme al siguiente coloso. Muchas, me hallo preguntándome **qué sentido tiene todo esto**. Y en todas, mi corazón se encoge ante una historia cuyo final conozco desde el inicio. Un bello poema de ironía trágica. De traición y humanidad. ■

"CADA COLOSO DERRIBADO ES UNA DERROTA PERSONAL"



DIRECTOR

FUMITO UEDA

…

Director, diseñador y jefe de Team ICO, responsable de obras de gran calado emocional como *ICO* y *The Last Guardian.*

—

«Me gustaba conseguir y tener cosas vivas, como peces o pájaros. Aparte de eso, me gustaba mirarlos y hacer animaciones de ellos. Básicamente, parecía estar interesado en cosas que se movían»

—

Su trabajo destaca por una gran sensibilidad artística, grado emocional, argumentos sencillos y escasos diálogos. Él denomina ese estilo «diseño sustractivo».



CRÍTICA

KINGDOM COME DELIVERANCE

POR **BORJA**RUETE



PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Decía Nicolás Maquiavelo en *El Príncipe*, su libro más célebre, que **el buen gobernante debe infundir miedo a sus súbditos** para mantener el control del Estado. Entre ser amado o temido, «nada mejor que ser ambas cosas a la vez», pero puesto que es difícil reunir las dos cualidades, es más seguro plantar la semilla del terror que la del amor. Los hombres son «ingratos, volubles, simuladores, cobardes ante el peligro», un dechado de lealtad cuando el príncipe hace el bien, pero un nido de víboras cuando la necesidad se asoma acuciante: «El amor es un vínculo de gratitud que los hombres, perversos por naturaleza, rompen cada vez que pueden beneficiarse; pero el temor es el miedo al castigo que no se pierde nunca».

Maquiavelo escribió su obra entre rejas, acusado de haber conspirado contra la poderosa familia de los Médici. Más de cien años antes, el **esplendor del Renacimiento** ya empezaba a refulgir sobre las artes y las ciencias, abriendo camino a una nueva concepción del ser humano.

Hacia 1402, el **Sacro Imperio Romano Germánico** se enfrentaba al siempre espinoso conflicto de la sucesión. A la muerte de Carlos IV quedaron vacantes tanto el trono imperial como el del Reino de Bohemia, asumido por su hijo Wenceslao IV. Sin embargo, pronto se comprobó que a diferencia de su padre, a Wenceslao le interesaba poco regir y mucho las diversiones frívolas. Lejos de encarnar al perfecto cortesano que Baltasar Castiglione defendería años después, el monarca dejó de lado sus deberes. **Segismundo**, su medio hermano, **bien podría haber leído a Maquiavelo** si hubieran sido contemporáneos, pues a través del temor y la violencia trató de usurpar la corona de Bohemia.



KINGDOM COME: DELIVERANCE

Desarrolla: Warhorse
Distribuye: Koch Media
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 13 de febrero de 2018
Textos: Español
Voces: Inglés

DE LA FORJA AL CAMPO DE BATALLA

HENRY, UN HOMBRE COMÚN EN BUSCA DE **VENGANZA Y REDENCIÓN**

El título de Warhorse se sumerge en la Bohemia de principios del siglo XV y apuesta por abandonar la magia y los dragones para ofrecer una representación histórica realista que se refleja en las mecánicas de juego.

La construcción de los personajes principales en los juegos de rol suele responder a los esquemas clásicos de heroicidad. **Henry,** el protagonista de *Kingdom Come*, **carece de las cualidades para convertirse en un implacable héroe de la épica**. Es el humilde vástago del herrero de Skalice, un joven irreverente que duerme hasta altas horas de la mañana, bebe con sus amigos y busca los favores de las mujeres. Como aprendiz de herrero, no puede aspirar a servir a sus señores como caballero, por mucho que desee instruirse en las artes de la guerra para poder defenderse de sus posibles enemigos. Ni el mejor entrenamiento le hubiera preparado para lo que estaba por venir: las huestes del rey Segismundo irrumpen en el pueblo y masacran a sus habitantes. Henry, impotente, es testigo de cómo sus padres sucumben bajo el filo de las espadas.

El personaje se atormenta porque no ha sido capaz de salvar a sus progenitores, ni siquiera de enfrentarse a los mercenarios cumanos. Ha cabalgado sin mirar atrás, y desde la espalda le acechan los **remordimientos que le llevan a actuar de manera precipitada** y a olvidar los lazos de vasallaje que le unen a su señor, Lord Radzig. El último trabajo que hizo junto a su padre fue forjar una magnífica espada que debía entregar al noble. Pese a todo, el joven, de modo impulsivo, **decide contravenir las órdenes de su señor y regresar a Skalice** con el fin de enterrar a sus padres.

Idea una estratagema: robar una armadura para que el guardia haga la vista gorda y le deje traspasar el portón. Se gasta los dineros en una ganzúa sobrepreciada y halla un cofre prometedor. Y aquí estoy yo, como jugador, intentando **coordinar en vano mis dos manos en el minijuego de forzar cerraduras.** *Ric, rac*, ganzúa rota y vuelta a empezar. Trato de repetir 4, 5 o 6 veces el mismo proceso, y en todos los casos me pilla un guardia o la herramienta se quiebra antes de tiempo. El tutorial se muestra en texto, de modo muy poco intuitivo y dificultando el aprendizaje. Harto de comprar la ganzúa y de romperla *ad aeternum*, me dejo detener por el guardia y Henry es expulsado después de unos días en el talego. Sin caballo, la espada colgando de la vaina y unos cuantos mendrugos de pan en el saco, el joven se encamina a su pueblo natal.

La estampa del horror se materializa ante sus ojos: los cadáveres se amontonan inertes, engordados por la lluvia y la humedad; el olor penetrante se introduce a través de sus fosas nasales provocando arcadas y **la muerte grotesca golpea el corazón de Henry**, haciéndole sentir más culpable aún. Sin duda, aquellos recuerdos le provocarán terribles pesadillas en las noches venideras.

Su comportamiento impetuoso, comprensible por otra parte, se destapa como una reacción que refleja la **inmadurez del personaje**, que solo ayuda a reforzar el conflicto interno que vive. La misión de sepultar a su familia fracasa en el preciso instante en que unos bandidos le atacan y le roban la espada de Sir Radzig. Después de ser rescatado, la culpa vuelve a apoderarse de su ser, pero también su deseo de recuperar el arma y servir a su señor.

Henry **es aceptado de nuevo como siervo de Sir Radzig** y en una de sus primeras misiones le ordenan ▸

***Bugs* que impiden progresar en la aventura**

—

Aunque los juegos de mundo abierto suelen tener *bugs* al principio, en *Kingdom Come* me he quedado atascado varias veces y he tenido que cargar otra partida.



patrullar en compañía de un guardia. El joven sigue a su mentor, resuelve alguna que otra disputa vecinal y recibe información sobre la ciudad. A continuación, se sienta junto al hombre en la taberna para jugar a los dados. La misión debe continuar después de la partida, pero el soldado no se mueve: me encuentro con uno de los primeros grandes *bugs* de *Kingdom Come.*

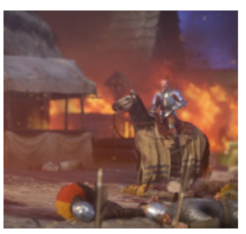
Los errores que obligan a cargar partidas anteriores no serían tan graves si el sistema de guardado fuera diferente. **No se puede salvar la partida de forma libre**, sino que esta se guarda en momentos concretos automáticamente, cuando duermes, después de una noche de prostitutas (¿Por qué?) o al tomar una poción no apta para bolsillos inquietos. Algunas misiones se prolongan durante más de una hora y no tengo forma de guardar porque me he quedado sin pociones. Por fortuna, mediante actualización se va a limar este problema y al menos será posible guardar al salir del juego. Menos es nada.

Kingdom Come es un producto atípico porque combina toda clase de elementos: supervivencia, sigilo, acción, conversación, minijuegos, etc. Sobre el papel, las posibilidades son inmensas. La obra de Warhorse prima la inmersión y ofrece al jugador un buen abanico de posibilidades a la hora de encarar los objetivos. Son **misiones profundas, que se solapan en diferentes capas y en las que no siempre se triunfa.** Este último aspecto me parece especialmente reseñable, pues el fracaso no suele explorarse en los juegos de rol. Llevado a la práctica, peca de excesiva ambición, puesto que no todos sus elementos funcionan como es debido.

Es de agradecer ese intento de alcanzar el realismo, también en el **sistema de batalla**, pero le pasa un poco como al de *Assassin's Creed Origins*, que funciona bien en los cara a cara, pero se vuelve caótico en los combates masivos. **Es un sistema duro, que exige concentración y habilidad**, porque además de tener que elegir la dirección del ataque, la defensa y las evasivas son cruciales. Por añadidura, la curación en el campo de batalla no es una opción plausible.

Imágenes del juego







"NO SE PUEDE SALVAR LA PARTIDA DE FORMA LIBRE"

La espada, el arma del caballero, se complementa con el arco. Lo que me resulta curioso es que el puntero, muy común en videojuegos en primera persona, desaparece en cuanto Henry tensa el arco. No es fácil acertar al blanco sin un indicador visual, así que resulta vital practicar mucho antes de lanzarse a la batalla.

¡Y qué maraña de uniformes! Allá va Henry, ahora ataviado con su armadura rutilante y su casco plateado. Las espadas repiquetean y los hombres se enzarzan en la violenta refriega. Yo, a los mandos, al principio me entero de muy poco, **confundo amigos con enemigos** y clavo la espada en el cuerpo de un aliado. Realista parece, eso se lo concedo a Warhorse. En el campo de batalla nunca fue fácil distinguir a unos de otros.

Más tarde, sustituyo la armadura por el hábito de monje. Henry se infiltra en un monasterio, refugio de paz y castidad. ¿O tal vez no? En la casa del Señor, la próxima muerte del abad desencadena la ambición de hombres poco píos. *Kingdom Come* se torna más conversacional si cabe. Si en algo brilla esta producción es en el **mimo que se le da ha dado a la escritura,** la profundidad de sus personajes y la recreación de la Bohemia medieval.

Henry, un hombre sencillo, un vasallo en busca de **venganza** y de **redención**, también a ojos de su señor. Ya lo afirmaba Maquiavelo: «Quienes desean congraciarse con un príncipe tienen la costumbre de presentarse ante él con aquello que juzgan lo más precioso entre lo que poseen». La espada, el recuerdo y el honor. Recupéralos si puedes... y te atreves. ■





SECRET OF MANA

—

Desarrolla: Square Enix
Precio: 39,99€
Lanzamiento: 15 de febrero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés y Japonés

CRÍTICA

SECRET OF **MANA**

POR **ISRAEL** MALLÉN






PLAYSTATION 4 · PS VITA · PC

Hay dos formas de plantear la nostalgia artística. La primera, la más enriquecedora, pasa por analizar de forma crítica la obra de referencia, conservar aquello que la hizo grande y replantear aquellos aspectos para con los que el tiempo no ha sido piadoso. Es lo que yo, en un ejercicio de ego periodístico, etiqueto como **nostalgia modernizada**. El ejemplo perfecto, como explica Mark Brown, es *Shovel Knight*. La obra de Yacht Club Games no se limita a imitar a *Mega Man*, *Castlevania*, *Super Mario Bros.* y el resto de referentes de los 8 bits. El caballero de la pala va más allá y se sirve de los recursos audiovisuales y mecánicos actuales para brindar una experiencia reminiscente de tardes pretéritas al tiempo que **impensable en el contexto de las televisiones de tubo**.

El segundo tipo de adaptación de obras añejas es aquel que usa la nostalgia por su atractivo comercial, no por su valor artístico. Se trata de un ejercicio casi aséptico, que calca las propuestas del pasado de forma acrítica, sin meditar acerca de cómo enriquecer su fórmula con las herramientas actuales. Esta **nostalgia comercializada**, mucho más conservadora, es habitual en la industria del videojuego en tanto que es una vía efectiva para sacar rédito económico de obras antiguas. A falta de retrocompatibilidad, es la opción más cómoda. También la más triste, puesto que desprestigia el valor cultural de la referencia, toma a los usuarios por tontos y **encasilla al videojuego como arte obsolescente**, que solo vale si está actualizada.

Secret of Mana, un título de leyenda, merecía el cariño de la nostalgia modernizada. Por desgracia, su retorno a las consolas de la presente generación es un ejercicio de conservadurismo y falta de creatividad. Ya sea por miedo a alterar el juego original o por pereza, la reedición 3D del clásico de Squaresoft es un título innecesario, carne de fans poseídos por la morriña. Pero, sobre todo, *Secret of Mana 3D* es **una oportunidad perdida**.

UNA OPORTUNIDAD PERDIDA

SECRET OF MANA 3D ES **DEMASIADO CONSERVADOR**

Pese a mantener el encanto argumental del original, el *remake* de *Secret of Mana* se niega a enriquecer el material de SNES. La renovación audiovisual, la única destacada, es un intento torpe por comercializar la nostalgia.

Algo capaz de arrebatarme el sueño, no aportar nada con mis textos, parece ser motivo de orgullo para Square Enix. Entiendo que los autores no pensaran en mí al desarrollar este *remake*, pues no jugué a *Secret of Mana* en su día. Es un intento de reencuentro con los acérrimos del título de Super Nintendo, un regalo para los incondicionales que han aguardado durante años para revivir las aventuras de Randi, Primm y Popoi. **Adapta más que actualiza**, por lo que es fácil percibir los defectos del original.

Secret of Mana 3D no está concebido para someterse a la mirada crítica de un periodista sin demasiados lazos con la experiencia noventera, sino para deslumbrar a quienes se dejaban el bocadillo de Nocilla a medio terminar con tal de derrotar a ese dichoso jefe final.

El único punto de tensión a ese respecto es el apartado gráfico, que **renuncia al *pixel art* tradicional** en pos de abrazar la tridimensionalidad moderna. Empero, dicho cambio no deviene en una mejora del producto original, pues el 3D, aunque curioso, resta gran parte del encanto de la obra de SNES. La limitación presupuestaria es tan obvia como la falta de expresividad de los personajes durante las cinemáticas, otra de las novedades incluidas con cuentagotas. Es una adaptación colorida, pero carente de la personalidad que rebosaban los 16 bits del título de 1993.

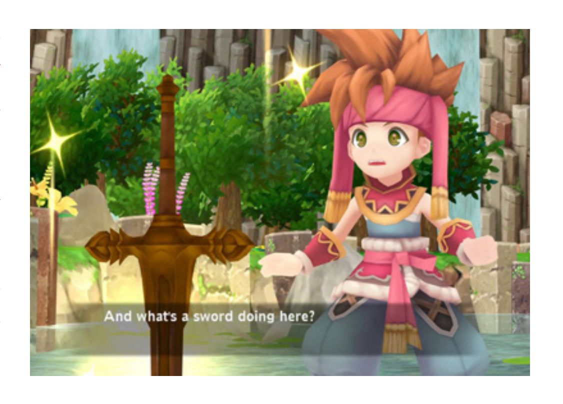
El cambio gráfico, **pura involución**, se siente como una excusa para relanzar el título un cuarto de siglo después. Lo mismo sucede con la música, apartado que, como un funambulista, intenta mantener el equilibrio entre el homenaje sentido y la renovación. Y digo que «lo intenta» porque, salvo por excepciones como la excelsa versión de *Spirit of the Night* o la introducción, las piezas originales son notablemente superiores.

La banda sonora abusa de los instrumentos digitales, faltos de sentimiento e incapaces de contribuir a la epicidad de las escenas cumbre. Todo el apartado audiovisual denuncia la precariedad presupuestaria de este *remake*. De no ser por la necesidad de documentarme para redactar estas líneas, hubiera jugado *Secret of Mana 3D* con los gráficos y las melodías añejas. Si estos son todos los cambios que Square puede ofrecer, **el *Secret of Mana* ideal salió hace 25 años**.

Encorsetado por su condición de homenaje, *Secret of Mana 3D* reitera su conservadurismo en el plano jugable. Y eso tiene virtudes, pues la base de hace dos décadas es harto sólida. Pero también defectos que este *remake*, **excesivamente reverencial** hacia su referencia, no atina a corregir.

El combate es el paradigma perfecto de dicha dualidad. Como hiciera Messi con la posición de delantero en el apogeo culer, *Secret of Mana* falseó los combates en tiempo real. No hay turnos, pero hay que aguardar a que la barra de resistencia se rellene antes de asestar un nuevo golpe. Acostumbrados a los ritmos pausados del JRPG, esos rasgos de acción se antojaron revolucionarios en 1993. *Secret of Mana 3D* sigue esa línea, aunque añade pequeños matices.

Uno de ellos, más bien mandatorio, es el del **movimiento en 360 grados**. Con el 3D consolidado, la limitación a cuatro direcciones es arcaica.



Un tropiezo tridimensional
—
Que se lo digan a Bubsy; el 3D no siempre es mejor. Los personajes, ahora poligonales, son totalmente inexpresivos, perdiendo el carisma que derrochaba el *pixel art* del original.

La interfaz también se beneficia del nuevo milenio, pues los antiguos menús basados en anillos ocupan ahora la totalidad de la pantalla, siendo mucho más intuitivos. El acceso rápido a ciertos comandos o ampliar los cuatro ítems de cada tipo equipables a doce son gestos a agradecer. Eso sí, su **naturaleza, meramente estética o numérica** según el caso, implica que su repercusión es minúscula.

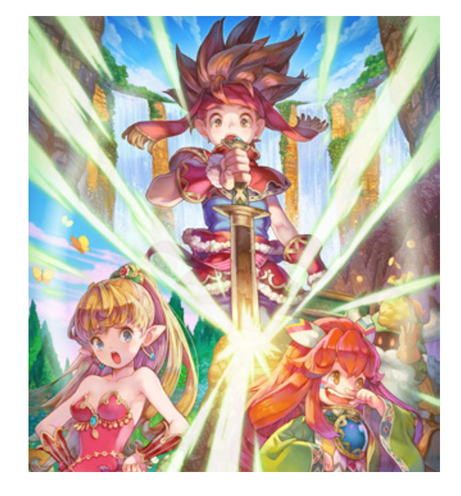
Aplaudo esos matices con la misma efusividad con la que recrimino que Square Enix no haya sido capaz de desprenderse de los defectos del título original. El combate, antaño seña de identidad, es el paradigma de ello. La curva de dificultad del juego añejo era deficiente, como también lo era la IA de los compañeros o el hecho de que la defensa y la evasión dependieran del azar. **Nada ha cambiado**.

Si un *remake* debe servir para algo es, ante todo, para servir como lectura crítica del material de referencia. A saber, que renueve los conceptos que funcionaron en su momento y tenga el valor de reformular los que, años después, se han oxidado. *Secret of Mana 3D*, obcecado en engrandecer a su predecesor, no lo hace. Y es una lástima, porque eso dificulta que la obra cale entre los nuevos públicos.

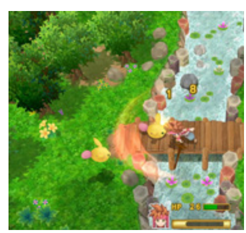
Si el objetivo es ofrecer *fanservice* a los acérrimos de *Seiken Densetsu*, Square Enix tiene mi enhorabuena. Si lo que de verdad pretenden es acercar un clásico a las nuevas generaciones de jugadores, este *remake* es mediocre.

Tan solo un cambio ha conseguido sacarme una sonrisa, algo meritorio cuando interpreto al más severo Reverte. Se trata de unas escenas en las que, antes de irse a dormir, los protagonistas comparten sus inquietudes. Son charlas triviales, prescindibles para comprender la historia, pero que sin duda ayudan a empatizar con los personajes. Un pequeño detalle que refuerza el sentimiento de amistad entre avatares y que desprende, por momentos, un calor humano digno de *Secret of Mana*, emblema indiscutible de lo *charming*.

Imágenes del juego







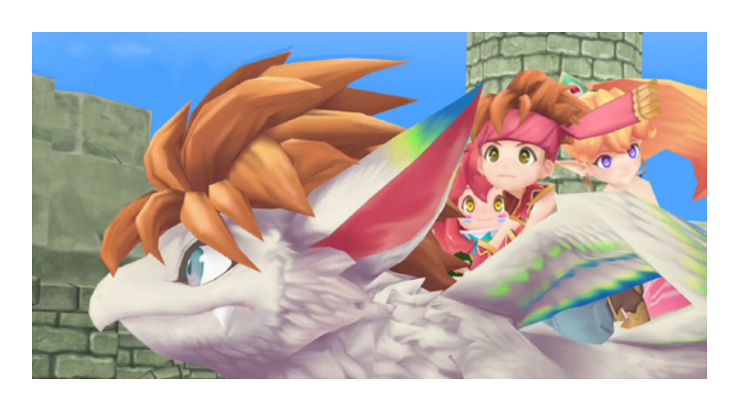
"SUS LOGROS YA NO IMPRESIONAN, PERO SUS YERROS CHIRRÍAN"

El argumento de esta obra es una de sus mayores virtudes y, por ende, también de su *remake*. Su historia abraza el mito artúrico —un joven halla una espada clavada en una roca— y la epicidad de la lucha contra un imperio vil y despiadado. Sin embargo, también **brinda momentos entrañables** y lecciones de amistad sincera. Es un cuento inocente y mágico, que huye de tramas complejas para hacer soñar a los párvulos de hace veinte años tanto como al niño que todavía hoy habita en nuestro interior.

Uno entiende la leyenda de este juego cuando se percata de que, dos décadas atrás, su historia estaba reforzada por **una jugabilidad más que vigente**. Con un poco más de ambición, este *remake* tenía potencial para relanzar la saga e introducir a una nueva generación a su maravillosa diégesis. No sé si por interés crematístico o por limitación presupuestaria, pero se ha desperdiciado una ocasión valiosa para relanzar la saga.

Cegado por las bondades del original, *Secret of Mana 3D* **reincide en los defectos de su precursor**, algo que ni siquiera sus virtudes alcanzan a compensar. Demasiado conformista, no es más que un homenaje estéril, una actualización demasiado directa y acrítica del original. Disponía de una base sólida que no ha querido enriquecer con nuevas mecánicas o, por lo menos, ajustes que pulieran errores que no se explican en pleno 2018.

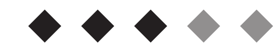
El mayor riesgo de este *remake* es **que su torpeza descontextualice a *Secret of Mana***. Es decir, que, por no saber adaptarlo al presente, haya quien piense que el original no fue tan buen juego. Sus logros ya no impresionan, pero sus yerros chirrían. Ese es el altísimo precio que hay que pagar por comercializar la nostalgia.



CRÍTICA

DISSIDIA FINAL FANTASY NT

POR **JUANPE**PRAT



PLAYSTATION 4

Analizar cualquier título que lleve por nombre *Final Fantasy* es meterse, siempre, en un *fregao* de los gordos. En esta ocasión no he tenido que ponerme frente a los mandos de una nueva entrega numerada, pero *Dissidia: Final Fantasy NT* no deja de ser un título paralelo a una de las muchas aventuras de Square Enix.

Por suerte, este título **se aleja del género RPG**, característico de la saga, para irse al de la lucha, lo que me ofrece el entorno perfeto; ahí me puedo mover como pez en el agua. La nomenclatura *Dissidia* ya ha aparecido anteriormente en otras dos entregas, ambas para PSP, las cuales **dejaron el listón bastante alto**. La principal diferencia entre los dos primeros títulos y el de la nueva generación es el componente multijugador. Tanto *Dissidia Final Fantasy* como *Dissidia 012* estaban más enfocados al combate para un solo jugador, aprovechando la historia de cada uno de ellos y sus modos libres. En cambio, en esta nueva entrega me encuentro con que las cosas **están completamente al revés** y que el componente online es el centro del que nace el resto de extremidades del juego.

Materia y Spiritus

Hacer un análisis o crítica de la historia de *Dissidia Final Fantasy NT* me llevará bastantes pocos párrafos, ya que **es un elemento meramente secundario,** pero necesario para dar explicación a todo cuanto ocurre en la pantalla.

Tras Cosmos y Caos, han surgido **dos nuevas deidades**, que necesitan revitalizar sus dominios con la energía procedente de la batalla. Esto hará que cada uno de ellos vuelva a llamar a sus paladines para que se enfrenten unos contra otros en una lid que le devuelva el esplendor a esa desolada tierra. En esta ocasión, Lightning y compañía **no están del todo convencidos** de las motivaciones de Materia y Spiritus, los nuevos guardianes de la lucha. Este trasfondo conflictivo le dará un poco de salsa a una trama algo insípida y que se puede obviar completamente para disfrutar de la pulpa de este título.



DISSIDIA FINAL FANTASY NT

Desarrolla: Team Ninja
Distribuye: Koch Media
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 30 de enero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés y Japonés

MATERIA VS SPIRITUS

EL MODO HISTORIA ES UN ELEMENTO **SECUNDARIO**

La mayoría de capítulos están compuestos por cinemáticas, salvo algunos en los que el jugador puede participar y librar alguna batalla. Existe una moneda para desbloquear capítulos.

Y cuando digo que se puede obviar es que **se puede pasar absolutamente de ella**, ya que para desbloquear los capítulos que conforman la trama de *Dissidia Final Fantasy NT* hay que conseguir una especie de monedas —llamadas memorias— que hacen las veces de llave. Para conseguirlas, hay que enfundarse la armadura y participar en los desafíos offline o en los combates multijugador.

Reconozco que este elemento me cogió completamente desprevenido. Mi objetivo **siempre fue ir directo a la historia** para empaparme bien del estilo de juego y luego lanzarme al vacío para que jugadores más expertos me curtieran el lomo a base de combos infinitos. Mi gozo en un pozo. Tuve que ir primero a marcar mi cuerpo con cicatrices de combate.

La verdadera batalla

Juzgar *Dissidia Final Fantasy NT* por este amago de modo campaña sería bastante injusto, ya que el verdadero objetivo de este juego **es entrar de lleno en la escena multijugador**. Las más grandes franquicias han querido coger su parte del pastel de los eSport y Square Enix tenía en el cajón una fórmula que podía funcionar bastante bien dentro de este estilo de juego.

Los combates en este nuevo *Dissidia* **no distan demasiado** de los de las entregas para la portátil de Sony. De hecho, el funcionamiento es prácticamente el mismo, solo que el resto de jugadores también son personas que participan.

Adaptarse al campo de batalla fue lo que más tiempo me llevó, ya que este título no es un juego de lucha clásico. **El movimiento por los entornos supondrá prácticamente el 70%** de cada asalto y, he de decirlo, me he tirado más tiempo persiguiendo al enemigo que asestando golpes. A pesar de mi falta de habilidad para llegar a las más altas puntuaciones, la verdad es que el ritmo de cada encuentro hace que el jugador aprenda por puro instinto. Una vez conoces los controles más básicos (atacar y moverte principalmente), ganar y proporcionar victorias a tu equipo tan solo será cuestión de librar muchos combates.

Desgranar la lucha de *Dissidia Final Fantasy NT* es una tarea bastante complicada, ya que son **muchos los elementos** que entran en juego cuando uno decide meterse en una pelea (ya sea online o no). Lo primero es seleccionar el tipo de luchador. Hay cuatro diferentes: **hostigador**, **conjurador**, **vanguardia** y **especialista**. Cada clase tiene unas características distintas y esto afecta al tipo de movimiento y a la forma de luchar de los personajes. Al principio, como me ocurrió en el primer *Dissidia,* no presté mucha atención a esto y fui directo a zambullirme en la lucha entre las dos facciones. No voy a ser yo el que diga que elijáis un personaje u otro según los gustos o la estrategia. La experiencia en combate os dirá cuál es vuestro guerrero idóneo.

El segundo aspecto a tener en cuenta es **la invocación**, una habilidad que puede decantar (y que suele hacerlo siempre) la victoria para un lado o para otro, pero que no es sencilla de manejar. Antes de cada partida, el juego ofrece varios cristales con la esencia de seres muy poderosos, cada uno con sus efectos en combate. Hasta aquí, la teoría es sencilla, pero en medio de la batalla no será algo tan simple como presionar un botón. ▸



La posibilidad de invocar a espíritus tan conocidos como **Shiva** o **Bahamut** le da a los combates otro plus de variedad y un punto más de desorden al juego. Si ya era tarea suficiente estar pendiente de tres contrincantes y de mis aliados, ahora también tenía que localizar un **cristal de invocación** para obtener la energía necesaria que desataría este poder. Además de todo esto, el proceso de invocación requerirá de un tiempo y durante ese lapso, uno se queda completamente expuesto.

El título de Square Enix ofrece **combates muy moviditos y frenéticos**. La cámara se convirtió en mi principal enemiga, ya que el sistema de fijación de rivales es muy deficiente. Los mapas no son demasiado grandes, pero si uno pierde de vista por un momento al enemigo, puede ser su final.

"LOS COMBATES SON DIVERTIDOS Y FRENÉTICOS, PERO ALGO CAÓTICOS"

Recompensas sin pasar por caja

Ser el mejor luchador de cada combate **tendrá su recompensa** y el progreso en *Dissidia Final Fantasy NT* está dividido en varias partes. Tras cada victoria, el jugador es premiado con **puntos de experiencia** para su perfil y para el luchador. Con cada nivel también habrá **un tesoro con objetos cosméticos**. Estos cofres contendrán avatares para el perfil del usuario, frases para los personajes o atuendos diferentes con los que vestir a todos los guerreros. Cabe destacar que estas recompensas se obtienen jugando, es decir, el título no da la posibilidad de invertir dinero real, ni siquiera para este tipo de complementos meramente visuales. Todo un acierto. ■

Imágenes del juego

Una plantilla venida de todos los *Final Fantasy*

—

La gran mayoría de combatientes de todos los *Final Fantasy* regresan en esta entrega y a ellos se suma Noctis, de *Final Fantasy XV,* que no quiere participar en la batalla

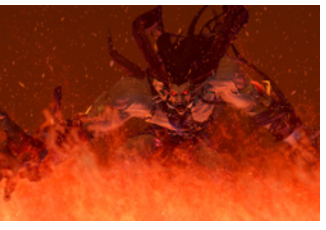




Los ataques de acada personaje se dividen en tres categorías: Bravura (BRA), Vitalidad (VIT) y Destrezas EX. Los primeros potencian nuestro ataque y los segundos infligen daño al enemigo. ■



Cada guerrero adquiere nuevas destrezas EX al subir de nivel y el jugador podrá personalizarlas y establecer diferentes *sets* de combate dependiendo del estilo de lucha que quiera desarrollar en la partida. ■



Hay un total de siete invocaciones disponibles para elegir. Los miembros del equipo votan antes de cada partida entre las que sean seleccionables. Cuando la democracia dicte suerte, la más votada será la elgida. ■



NINTENDO SWITCH

BAYONETTA 1&2 **REMASTER**

POR **JUANPE**PRAT



ES LA HORA **DEL BAILE**

Bayonetta demuestra una vez más que no hay plataforma que se le resista. Todas bailan a su son.

Cuando anunciaron por primera vez que *Bayonetta* dejaba las plataformas mayoritarias para dar el salto a Wii U reconozco que mi desilusión fue grande. **Fui egoísta**. Solo pensaba en que yo, que no tenía esa consola, me iba a perder una secuela que, con toda seguridad, iba a ser muy interesante. Y no me he equivocado, pero ahora veo las cosas desde otro prisma: **el de la oportunidad.**

Platinum Games hizo lo que debía al aliarse con Nintendo para continuar las aventuras de esta bruja poco convencional. Los que nos quedamos sin ver una secuela en PlayStation 3 o Xbox 360 ahora debemos darnos cuenta que eso se llevó a cabo **por puro instinto de supervivencia**. No es que *Bayonetta* fuese malo, pero está claro que su particular forma de desafiar a todo y a todos no era suficiente para algunas personas. A pesar de ello, el juego seguía estando disponible solo en una plataforma que, **si bien la recibió con los brazos abiertos**, era solo una sombra de lo que estaba por llegar. Nintendo Switch es la nueva casa de la Bruja de Umbra, y los que aún no han descubierto que se puede salvar el mundo mientras se baila *pole dance* todavía están a tiempo de ser testigos de este espectáculo.

Renacer una y otra vez de las cenizas y que el resultado sea cada vez mejor es algo que pocas veces ve uno en la vida. En el mundo del videojuego se está aplicando **una resurrección forzada** a muchos títulos de hace varios años, pero esto no quiere decir que la nueva vida de un producto vaya a ser mejor que su etapa original. Nada de esto le ocurre a *Bayonetta*, una saga que parece haber hecho **un pacto con el mismísimo diablo**, ya que veamos donde la veamos es capaz de seguir rompiendo las barreras que se interponen en su camino.

Las nuevas versiones de *Bayonetta* y *Bayonetta 2* llegan a Nintendo Switch con unas pocas mejoras, **principalmente visuales**. La jugabilidad de ambos títulos también se ha retocado levemente para poder aprovechar al máximo la construcción de la híbrida de Nintendo. Por desgracia, esto pasa demasiado desapercibido si queremos tener una experiencia frenética y que los ángeles no terminen jugando con nuestra cabeza en Paradiso. La **pantalla táctil en este caso es una mera anécdota** que muy pocos jugadores podrán aprovechar en todo su esplendor. ▸

En ambos títulos, podremos usar la pantalla de Nintendo Switch para **dirigir los movimientos de la bruja**. Con deslizar el dedo sobre ella haremos que la protagonista se mueva por el escenario y al tocar la pantalla podrá saltar. Esta nueva forma de jugar nos pemitirá hasta olvidarnos de los Joy-Con en alguna ocasión, pero los botones de los mandos **serán necesarios para enfrentarnos los enemigos más poderosos**, los cuales creerán que nos estamos riendo de ellos si nos dedicamos a señalarles con el dedo.

En un título *hack 'n' slash* como este, **la precisión en los movimientos es esencial** para no acabar aplastado, por lo que, aunque es una manera muy divertida de enfrentarse al título, sigue sin superar al manejo experto de los controladores convencionales.

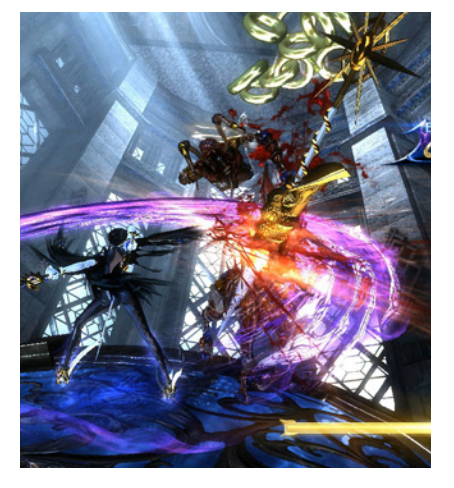
Bruja se nace, no se hace

Uno de los placeres máximos de los que gozaremos con esta nueva revisión de *Bayonetta* **es de la capacidad portátil de Nintendo Switch**. La principal baza de la consola juega muy a favor de títulos tan entretenidos como los de Platinum Games. Además, no tendremos que preocuparnos de caídas de *frames*, ya que el embrujo de la bailarina es tan fuerte que no nos fijaremos en ningún detalle técnico. Dicho de un modo menos poético: **las dos entregas corren de manera fluida** tanto en la versión de sobremesa como en la portátil. En su anuncio nos prometieron 60 *frames* por segundo y, aunque mi ojo técnico no es el mejor, puedo afirmar que no ha habido nada lo suficientemente escandaloso como para llamar mi atención.

No voy a negar que *Bayonetta 2* **es más espectacular**, pero no podemos comparar un título de 2009 con uno de 2014. La técnica y la tecnología han evolucionado y eso se va a notar al jugar a ambos de manera continuada. Con respecto a las adiciones, el primer *Bayonetta* nos pemitirá elegir **la vestimenta de la bruja** desde el principio del juego y entre los atuendos disponibles estarán aquellos basados en algunos de los personajes de Nintendo. Podremos elegir entre Samus o Link, entre otros.

Por su parte, *Bayonetta 2* ofrecerá un nuevo modo cooperativo en el que dos jugadores podrán luchar juntos contra diferentes enemigos. En este modo estará disponible Jeanne, la compañera de Bayonetta.

Imágenes del juego







"NI EL MISMÍSIMO TIEMPO HA PODIDO CON BAYONETTA"



Soy rebelde porque el mundo me hizo así

Aunque me declaro fan absoluto de Bayonetta, no dejo pasar por alto que **se trata de la enésima remasterización de un juego**. No es al primero que me enfrento, ni será el último. De hecho, creo que en los momentos en que escribo esto estoy teniendo un *déjà vu*.

Bayonetta y *Bayonetta 2* son la oportunidad perfecta para volver a jugar un título que es **de los pocos que no ha envejecido con el tiempo**. Es el momento en el que podemos volver a acceder a una de las sagas más incorrectas, rompedoras e innovadoras en mucho tiempo

Cereza es un personaje **sin complejos**, al que le da igual todo aquello que se diga de ella. Si algo le molesta, o bien le dispara o bien sigue bailando al son de su propia música. Esta personalidad arrolladora es la que te cautiva desde un primer instante, y el hecho de estar rodeada de personajes tan locos como ella solo nos pone en la difícil situación de no saber ante cuál caer rendido.

El debate está ya en la red: ¿es necesario esta remasterización? Yo os voy a decir que sí. ¿Por qué? Creo que fui sincero al principio: **soy egoísta**. Además, llevo desde que jugué a ambos tarareando el mítico tema de Frank Sinatra con el que voy a terminar esta crítica:

Llévame volando
hasta la Luna



RADIANT HISTORIA **PERFECT CHRONOLOGY**

POR **FERNANDO**BERNABEU






MARAVILLA ROLERA, AUNQUE **ALGO CONFUSA**

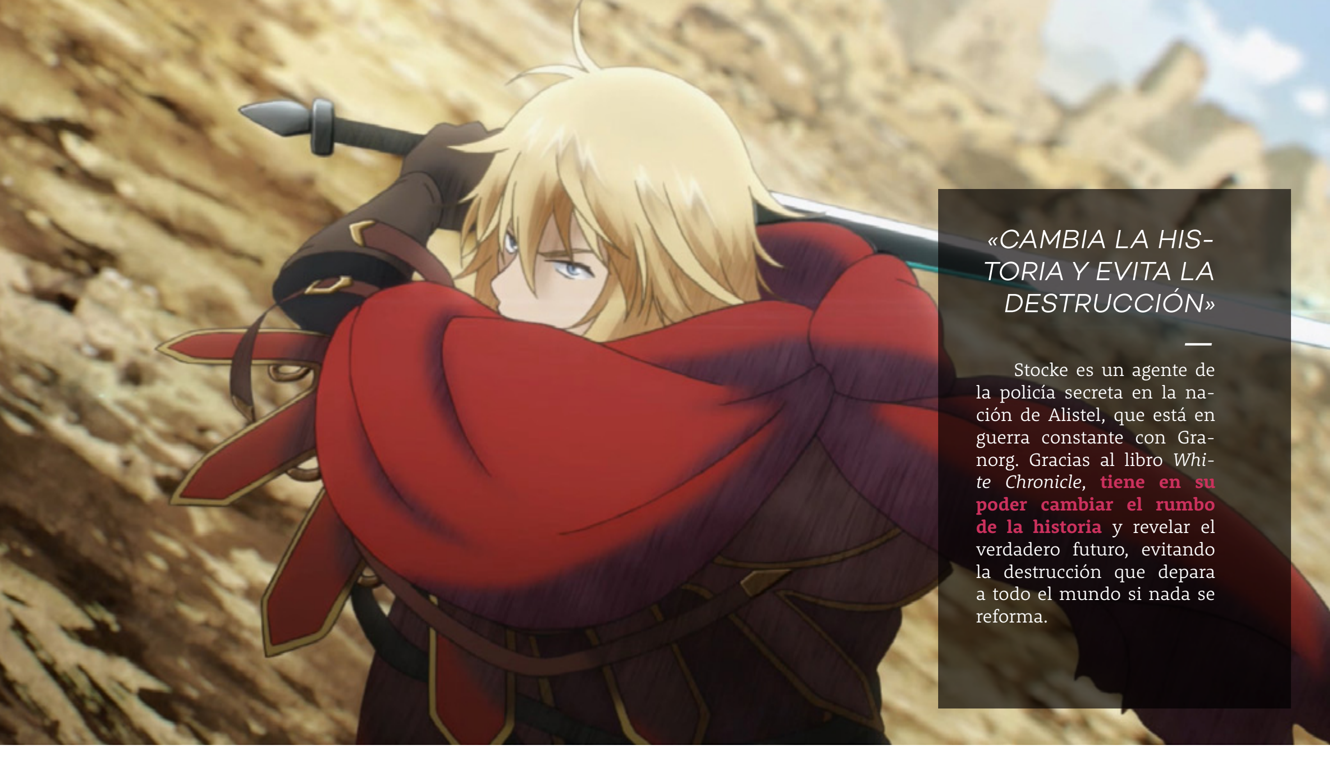
Radiant Historia: Perfect Chronology quedará en el recuerdo como uno de los últimos buenos juegos de Nintendo 3DS.

Nintendo 3DS tiene sus días contados diga lo que diga la gran N. En los informes trimestrales siguen afirmando que no la van a abandonar y sí que es verdad que seguimos recibiendo algún que otro título destacable, pero se nota muchísimo que los esfuerzos están centrados en Switch y cada uno de los juegos que van llegando a la portátil de dos pantallas se sienten más bien como **los últimos coletazos de una consola a punto de morir**.

No obstante, el hecho de que cada mes lleguen menos no significa que los que terminan llegando no sean notorios. *Radiant Historia: Perfect Chronology* es un gran ejemplo de que **3DS sigue siendo la plataforma perfecta para los amantes de los RPG japoneses**. Y si eres europeo como yo y puedes disfrutar de una historia en perfecto inglés, razón de más para hacerte con este título que no llegó nunca a nuestro territorio cuando se lanzó para la DS original.

Radiant Historia: Perfect Chronology se trata en realidad de una remasterización (ni reedición ni *remake* creo que se aplican aquí) del primer título que salió en 2010 en Japón y cruzó el charco hacia América unos pocos meses más tarde. Las principales mejoras aparecen como nuevos elementos de la historia, el añadido del doblaje para los protagonistas (junto a algunas pocas frases para los personajes no jugables) y un modo fácil para los que simplemente quieren disfrutar de la trama sin participar en muchas batallas. En realidad, para los europeos estas mejoras forman parte del único juego que nos ha llegado, por lo que no sería justo comparar esta edición con la original ni justificar una evaluación acorde con un título que desconoceríamos en caso de no haberlo importado en su día.

En todo RPG que se precie las características principales que considero como más importantes son **la trama y las mecánicas de combate**. Pero en este caso el hecho de añadir un modo fácil hace que nos podamos centrar enteramente en los sucesos que nos acontecen y en que las batallas pasen a un segundísimo plano. Si estamos en una época en la que cada vez tenemos menos tiempo para jugar, este modo nos dejará campar a nuestras anchas por el mundo del juego pudiendo derrotar a los enemigos de un simple espadazo al pulsar el botón Y. No hay penalizaciones, pues **incluso derrotando así a los bichos y soldados rasos recibiremos toda la experien-**



«CAMBIA LA HISTORIA Y EVITA LA DESTRUCCIÓN»

—

Stocke es un agente de la policía secreta en la nación de Alistel, que está en guerra constante con Granorg. Gracias al libro *White Chronicle*, **tiene en su poder cambiar el rumbo de la historia** y revelar el verdadero futuro, evitando la destrucción que depara a todo el mundo si nada se reforma.

cia y los objetos que suelten. Aun así, podremos librar los combates más importantes para la historia, de forma que no nos perdemos nada si nuestra prioridad es relajarnos y disfrutar.

De todas formas, para no dejarnos nada, me gustaría explicar que no estamos ante un título con combates por turnos al uso. Los enemigos se encuentran en una casilla sobre una cuadrícula de 3x3, y nuestra prioridad será **conectar combos a base de cambiar la posición de cada monstruo** y procurando encadenar golpes con cada uno de nuestros tres personajes.

Tal y como el título del juego deja entrever, este RPG cuenta como principal mecánica el manido uso de los viajes temporales. Otros como *Steins;Gate* y la saga *Zero Escape* también toman este rumbo y a mi parecer de forma magistral en comparación con *Radiant Historia*, ya que la principal queja que tengo con este juego es cómo plantea el viaje entre líneas temporales paralelas.

Stocke, el personaje protagonista, cuenta con un libro llamado *White Chronicle* que le permite reescribir la historia realizando ciertas acciones en las distintas historias. El conocimiento que recibe en una le puede resultar útil en otra, lo cual me parece perfecto, pero también se deja como posible que salvar a una persona puede repercutir en historias diferentes a pesar de que la decisión que marca la división de líneas temporales es anterior. Por ejemplo, en una línea me encuentro atascado esperando a un mensajero que nunca llega porque ha muerto, avanzo un poco en otra línea temporal y salvo a dicho mensajero; ahora ya está disponible en la línea inicial e incluso tiene un vago recuerdo de conocerme. El problema es que mi personaje no estaba disponible para salvarlo en la historia en la que muere, así que la mecánica principal de viajes en el tiempo carece de una lógica firme que la haga disfrutable, en mi opinión.

«EN EL MODO FÁCIL NOS PODEMOS CENTRAR SOLO EN LA TRAMA»

A nivel de usabilidad, me he encontrado con que el juego me da la opción de elegir no poder avanzar. Me explico: en los RPG es algo habitual dar al jugador la posibilidad de sustituir el botón A por el botón L para facilitar el avance de diálogos o de selección de opciones y no cansar tanto el pulgar. Pues bien, el botón L también se usa para ciertas acciones como crear explosivos que abren rutas necesarias para avanzar. Así que, si elijo sustituir A por L, ya no puedo hacer estas acciones. Lo peor es que el juego es consciente de ello, porque me lo advierte al darme la opción. **¿Tan difícil era asignarlo a otro botón?**

Algunos han criticado de este juego que decide no implementar ningún elemento que aproveche las opciones 3D de la portátil de Nintendo, pero a estas alturas de la película en realidad es una cosa que celebro, porque pese a ser el principal reclamo al principio de su etapa, creo firmemente que ahora **el catálogo de 3DS es su mejor atractivo** y la tridimensionalidad estereoscópica sigue mareando en la máquina original.

Quitando estos aspectos que achaco más a que yo soy un quisquilloso, esta remasterización se presenta como una una actualización correcta del original, mejorando en el aspecto técnico y en contenido un título que ya por sí solo rezumaba originalidad.

En una época en la que estamos más acostumbrados a encontrarnos con modelos tridimensionales para que se nos narre una historia, *Radiant Historia: Perfect Chronology* mantiene los maravillosos *sprites* como dirección en la que se mueve su arte visual. Además, la música acompaña a la trama en todo momento. Y no es para menos, pues **la compositora japonesa Yoko Shimomura presta su talento a esta obra** después de haber creado bandas sonoras para sagas tan emblemáticas como *Final Fantasy*, *Mario & Luigi* o *Kingdom Hearts*.

Si no sois de ofuscaros por cómo se tratan los viajes en el tiempo, os animo a descubrir esta joya oculta de Atlus. ■



DIGIMON CYBER SLEUTH **HACKER'S MEMORY**

POR **MARC** ARAGÓN

UN JUEGO NO APTO **PARA FANS**

Una obra sin alma que no puede estar más alejada del mensaje de la serie. Te hará sentir como el villano del juego en más de una ocasión.

Si eres uno de los llamados *millennials* (los nacidos en la década de los 80 o principios de los 90) posiblemente vivieras en primera persona acaloradas discusiones en el patio del colegio sobre cuál era el mayor logro de la humanidad desde el pan de molde; *Pokémon* o *Digimon*. Si bien **el consenso sobre la superioridad de los juegos de *Pokémon* estaba bastante extendido, en lo que respecta a la serie animada, *Digimon* salía victoriosa**. Mientras que las aventuras de Ash y compañía eran bastante repetitivas y avanzaban muy lentamente, las de los niños elegidos nos contaban una historia sobre superación, confianza y amistad.

Los protagonistas se iban conociendo poco a poco, se peleaban, hacían las paces, crecían y creaban fuertes lazos entre ellos y con sus digimon. **Si las criaturas de Nintendo eran mascotas, las de Bandai eran amigos**. Hablaban, tenían su propia personalidad y el mismo peso argumental que los niños. Aunque la calidad de la serie ha sido bastante irregular, todavía cuenta con una enorme legión de fans que ansían viajar al mundo digital y revivir esas experiencias que conocieron.

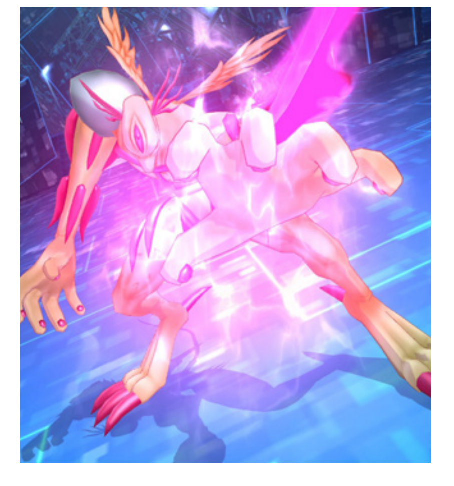
En la industria videolúdica, **Bandai nunca ha sabido aprovechar al máximo esta franquicia** —al menos, no como lo ha hecho Nintendo con la suya— y sus juegos suelen resultar bastante planos. Aunque, por supuesto, hay excepciones: *Cyber Sleuth Hacker's Memory* no es una de ellas. No es que no haya conseguido despertar en mí el menor interés, sino que ha conseguido que en ocasiones me horrorice en qué se ha convertido una saga a la que le tengo gran cariño. Este juego retuerce y corrompe todo lo que *Digimon* significa para convertirlo en un producto de consumo sin más objetivo que conseguir sacar algo de dinero de mi bolsillo.

El juego nos pone en la piel de un joven al que le han robado su cuenta de acceso a EDEN, un mundo virtual en el que todo y todos tienen su versión digital. La consecuencia de esto es que la gente toma a Keisuke por un *hacker* y comienzan a tratarle como un criminal. Al menos, así nos lo hace ver el juego. La realidad es que **en ningún momento se nos transmite que perder una cuenta de EDEN y tener que crear una nueva suponga ningún inconveniente.** La gente que sigue hablando con nosotros nos contrata para ayudarles con temas de seguridad y otros menesteres. ▸

La mayor parte de la trama ocurre en el mundo virtual. Uno esperaría que, siendo el mundo por el que nos movemos en el juego un lugar sin normas ni límites, la inventiva y la originalidad campharían a sus anchas. Sin embargo, el lugar no podría ser más monótono ni repetitivo. **Cada uno de los mapas está construido con los mismos elementos**. Esto se traduce en horas y horas viendo los mismos bloques azules con luces de neón. Una falta total de variedad que me hizo sentir estancado y decepcionado por la enorme cantidad de posibilidades desaprovechadas. En mundo real, por otra parte, **llevaremos a cabo emocionantes misiones como ir a hacer la compra, acompañar a otro *hacker* en sus tristes intentos por conocer a una chica o perseguir a un señor disfrazado de robot**. Toda una serie de encargos que nos harán sentir, literalmente, como el chico de los recados del grupo, sin que ninguna de estas tareas aporte nada a la historia ni al desarrollo del personaje.

Para cometer sus delitos, los *hackers* utilizan a los digimon como meros programas. Para ellos, estas criaturas nos son más que herramientas. **Las capturan, esclavizan y reprograman para convertirlas en utensilios con los que robar datos valiosos o espiar a otros *hackers***. Nuestro personaje está pensado para que lo consideremos alguien justo, que da un cierto valor a la vida de los digimon, pero sus acciones apuntan a todo lo contrario. Para fortalecer a nuestras criaturas tendremos tres opciones: combatir, entrenar en la granja y un método llamado cargar. Mediante esta mecánica, podremos traspasar los puntos de experiencia de un digimon a otro, lo que se traduce **en destruir a uno de los seres digitales para fortalecer al segundo**. Si en algún momento nuestras filas se reducen demasiado, siempre podemos acudir al mercado a través de un práctico acceso directo en cualquier PC y **comprar —sí, comprar —nuevos digimon como quien baja al super.**

Imágenes del juego



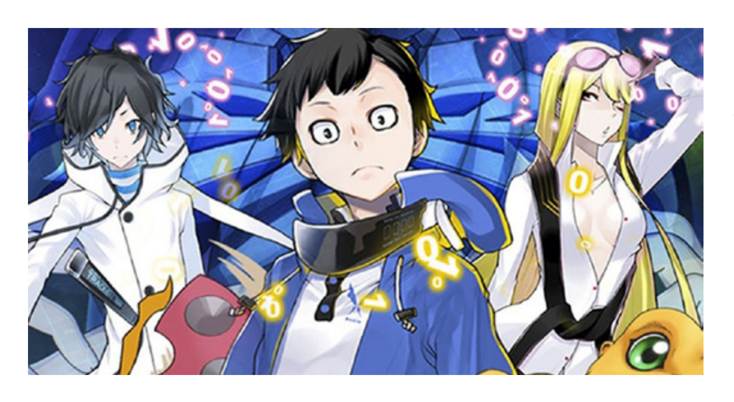




"EN LUGAR DE SU LIBERTAD LE OFRECÍ UNA JAULA MÁS GRANDE"

Sin duda, estas mecánicas se han introducido para acelerar el progreso del jugador y hacer la partida más llevadera, haciendo crecer y evolucionar a nuestros compañeros digitales más deprisa. Pero lo que se consigue es ver a estos seres como mercancía. **Productos que se compran, se cultivan y se consumen.** Una idea que no puede estar más alejada de los valores que intentaba inculcar el anime en su público infantil. Realmente parece que este título nada tiene que ver con la obra original. **¿De verdad somos el héroe de esta historia? ¿Estamos en el lado de los buenos?**

Me ha ocurrido en ocasiones— como a todos en algún momento, imagino — que no estoy de acuerdo con lo que hace o dice mi personaje. Pero con este título podría hacer una larga lista de las ocasiones en las que he estado tentado de apagar la consola por pura frustración e impotencia. Una de las más chocantes tuvo lugar durante las primeras horas de mi partida. Un vendedor de digimon necesitaba que le ayudase a recuperar un airdramon perdido (una especie de serpiente alada). Al encontrarle, la criatura me dice que se había escapado porque su jaula era demasiado pequeña y en ella se le dañaban las alas y no podía volar. Quizá pequé de iluso al pensar que, al ser el héroe, le proporcionaría la libertad a la desdichada criatura. **La solución era prometerle que, al regresar con su captor, le obligaría a encerrarla en una jaula mayor**.



Al igual que el airdramon, jugando a este juego me sentí encerrado en una jaula pequeña. Podría enumerar **algunos puntos positivos**, como el número de digimon que hay o la satisfacción de verlos evolucionar. Pero sería como alabar el brillo de los barrotes de una prisión. Esta no es la serie de mi infancia. ■



PLAYSTATION 4

DYNASTY WARRIORS 9

POR **JUANPE**PRAT

UNA EVOLUCIÓN FORZADA **DE UN GÉNERO ASENTADO**

Cuando se lleva mucho tiempo haciendo lo mismo y se intenta salir de la zona de confort, el resultado no siempre es bueno.

El tándem **Koei Tecmo** y **Omega Force** han popularizado más allá de las fronteras niponas el género *musou*, un estilo de juego caracterizado por enfrentar al jugador a oleadas de enemigos con vistosos ataques físicos o mágicos.

Tal es la popularidad de estos juegos que la desarrolladora japonesa se ha atrevido a llevar a este género algunas **franquicias manganime muy populares** como *One Piece* o *Attack on Titan*. Incluso ha cogido sagas externas como *The Legend of Zelda* y *Fire Emblem* y las ha adaptado exitosamente a este marco de juego.

Entiendo perfectamente que hayan decidido usar una licencia propia **para experimentar** y darle al *musou* un meneo más que merecido, pero las decisiones que se han tomado han llevado a *Dynasty Warriors 9* a convertirse en un título que se ha puesto a sí mismo **unas ambiciones que no puede cumplir.**

El plato fuerte de esta novena entrega — octava para los japoneses— **es un mundo abierto** que quiere transformar el juego en una especie de RPG que **desvirtúa** completamente la esencia de un título *musou*. Lo atractivo de sagas como *Dysnasty Warriors* o *Samurai Warriors* es viajar rápidamente entre las diferentes estancias que presenta un mapa bastante más limitado defenestrando a las huestes de los enemigos.

El concepto es bueno, pero la extensión del título se ha multiplicado tanto que **me he sentido completamente abrumado por la cantidad de kilómetros** que he tenido que hacer para cumplir una simple misión. En este punto, podemos equiparar este título a otros de mundo abierto como el reciente *Zelda: Breath of the Wild*, pero no son producciones siquiera parecidas. El *musou* sigue estando presente en el juego de Omega Force, pero solo cuando hay que enfrentarse a los enemigos que salen a detener nuestro paso.

El olor de la guerra

Intentar dar un paso hacia adelante y revolucionar un género que ya han dominado a la perfección es algo de agradecer a las desarrolladoras. Los jugadores no somos tontos y nuestra propia eovlución, así como la competición dentro del mercado digital, **hace que nuestras exigencias sean cada vez mayores**. La historia de *Dynasty Warriors 9* presenta una China en completa inestabilidad política. Las diferentes facciones se



"CAZA POR DIVERSIÓN"

Dynasty Warriors 9 ha incorporado un sistema de caza que permitirá al jugador obtener recursos animales para cocinar o elaborar alguna pieza equipable. Lejos de ser un atractivo para el juego, la forma en la que está implementado obliga al jugador a evitar el arco para lanzarse directamente con la espada para acabar con una manada de lobos o un grupo de osos.

quieren hacer con el poder y esto ocasionará conflictos armados de gran magnitud en diferentes puntos del país. Partiendo de este contexto histórico, el ofrecer al jugador un acercamiento **más real al ambiente de guerra** y a cómo se organizan las diferentes facciones para acabar con sus enemigos es un punto muy positivo.

Esta representación bélica **es lo único que justifica el extenso mapa** que tiene el juego. Ver en tiempo real cómo se desplazan las tropas y cómo se desarrollan las batallas en distintos puntos del país te hace conectar directamente con el estratega que llevas dentro.

¿Musou-RPG?

No es la primera vez que se introducen conceptos y características de un RPG en otro género completamente diferente. La evolución y personalización de un héroe ya forma parte de las bases de los títulos de rol. En *Dynasty Warriors 9* se han soltado la melena a lo bestia. No solo habrá una cantidad muy variada de personajes, sino que se podrá mejorar a todos a medida que avance el juego.

Hasta aquí no hay mucha diferencia en lo que respecta al resto de entregas, pero la revolución se encuentra en **basar la curva de progeso del juego en misiones y encargos**.

El ***recaderismo*** de los RPG se ha instaurado en *Dynasty Warriors 9*. Enfrentar a los jefes más fuertes del título no será tan sencillo como en entregas anteriores. Hasta ahora, subir de nivel y mejorar las habilidades **se hacía de manera más lineal.** Los requisitos para avanzar eran obligatorios, es decir, había que cumplirlos para poder superar la fase. En esta entrega, levantar nuestra espada contra un señor de la guerra será un suicido si antes no nos curtimos lo suficiente en el campo de batalla.

> "LOS ENTORNOS SON MÁS REALES Y LOS COMBATES MENOS ESPECTACULARES"

Con cada nuevo nivel, se podrán mejorar las características del guerrero que manejamos. Consejo: no os olvidéis de que una buena defensa puede ser un muy buen ataque.

Esta estructura de evolución se combina con **la exploración y la obtención de recursos** y nos permitirá fabricar todo tipo de elementos. Además de tener en cuenta el nivel a la hora de combatir a los enemigos más poderosos, también habrá que recoger materiales con los que crear armamento y accesorios para aumentar nuestor poder.

Debo reconocer que esto me ha recordado mucho a *The Witcher 3*, solo que a una escala bastante inferior, como si esta saga acabase de lanzar su primer título en el mercado de los videojuegos.

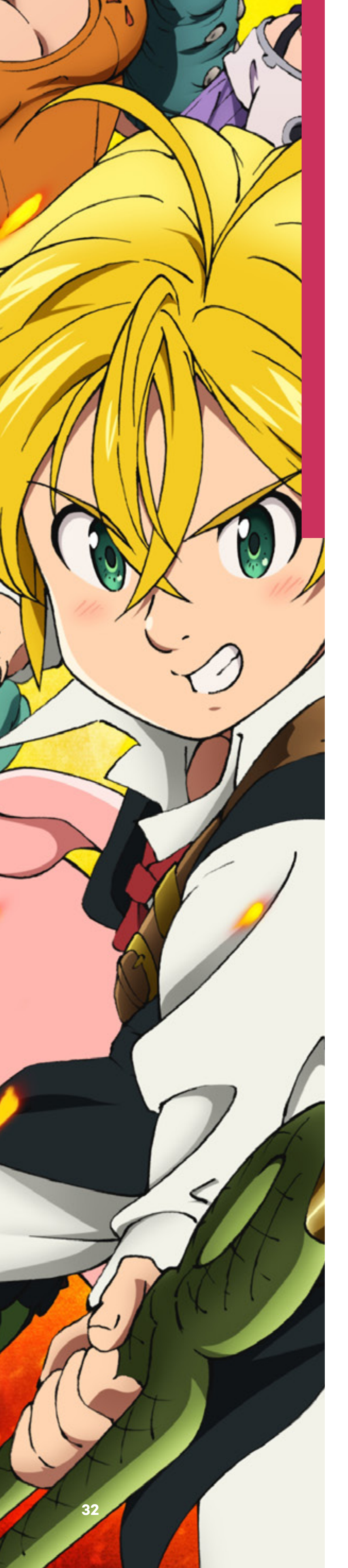
Realismo frente a espectacularidad

Si había algo que realmente llamaba mi atención en este tipo de videojuegos, eso era la cantidad de efectos de los ataques especiales de los personajes. Omega Force ha optado por un **realismo más enfocado a representar los conflictos bélicos** de este periodo de tiempo y a aprovechar el mundo abierto que ahora se abre ante nuestros ojos.

¿Qué significa esto? Pues que que esos ataques llenos de espectacularidad **han perdido algo de fuelle.** Seguirá habiendo combos y ataques capaces de acabar con un grupo entero de soldados de bajo rango, pero ahora el guerrero que los ejectuta muestra unas físicas más cercanas a un título de acción como *Uncharted* que a una serie de animación.

Si lo miro en perspectiva, lo cierto es que un cambio en los propios cimientos del juego requieren modificaciones de este tipo. Si me hubiese enfrentado a un título más acotado, en el que el foco se pone en el combate, entiendo que se le quiera dar al jugador mucho dinamismo, pero en este caso, el protagonista es el mapa y no la lucha.

En definitiva, *Dynasty Warriors 9* **ha roto las cadenas del *musou* para innovar.** El problema es que ha usado elementos de otros títulos para combinarlos con su propia fórmula ya asentada. Algo que no deja un cóctel con un buen sabor. ■



PLAYSTATION 4

THE SEVEN DEADLY SINS
KNIGHTS OF BRITANNIA

POR **CARLOS**SANTILLANA



EL PECADO DE
LA PEREZA DEL OSO

Un aceptable intento de trasladar la conocida serie al videojuego, pero que se queda corto en demasiados aspectos. Sólo los que ya son fans podrán disfrutar por completo.

El mundillo de las licencias es un terreno peligroso. A la mayoría nos gusta ver cómo los universos que llevamos siguiendo tanto tiempo se expanden tocando otras plataformas. Un ejemplo bastante común es trasladar un *manganime* al videojuego, algo que casi nunca funciona pero siempre se vuelve a intentar. Veamos cómo ha funcionado ***The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia***.

Para facilitar mucho las cosas, otras licencias optan por videojuegos basados en *mangas* y *animes* que no siguen la historia original al pie de la letra, algo que no ocurre con *The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia*. **Aquí la historia es exactamente la misma de la obra original**, y para no entrar demasiado en posibles *spoilers*, trata básicamente de cómo la tercera princesa del reino de Liones, Elizabeth Liones, se escapa del castillo en busca de unos famosos delincuentes conocidos como los Seven Deadly Sins —o Siete Pecados Capitales en español—. Siete figuras a las que quiere pedir ayuda para liberar el reino del control de los Caballeros Sagrados tras un golpe de estado. En seguida se encuentra con Meliodas, el capitán de los Seven Deadly Sins, que promete ayudarla a encontrar a los demás compañeros y liberar el reino.

Un argumento de primeras no muy original, pero que poco a poco va introduciendo sorpresas; y que además se apoya en una considerable dosis de humor. Al menos en el caso del *manganime*. *The Seven Deadly Sins: Knight of Britannia* por su parte progresa a un ritmo mucho más rápido, con unas sencillas y cortas secuencias en las que se va desarrollando la historia de forma extremadamente resumida, donde apenas hay hueco para el humor y se da por sentado que el jugador conoce la obra original.

Aunque claro, es que aquí todo funciona muy rápido. Su estilo es el de un juego de acción y combates, donde **tendremos que despachar a un grupo de enemigos, normalmente dentro de un tiempo límite**, con un manejo habitual en el género: ataque rápido, ataque fuerte, ataque a distancia, ataques especiales y ataque definitivo. Los personajes son tan poderosos y los enemigos —en general— tan débiles, que la única dificultad radica en las misiones contrarreloj. Lo que a fin de cuentas nos alienta a ir aún más rápido y consigue que pocos combates duren más de un par de minutos.

Los duelos contra otros personajes, tanto de forma individual como por parejas, son sin duda lo más interesante. **Unos combates llamativos, llenos de efectos visuales y destrucción de entornos** que nos fascinarán hasta darnos cuenta de las limitadas habilidades de cada personaje, y que básicamente vamos a ir repitiendo la misma combinación de movimientos una y otra vez. Una pena, porque a veces se suceden series de ataques dignos del *anime*, aunque la mayoría de ocasiones nos dará la sensación de que ha salido más por suerte en el machaque de botones que por habilidad.

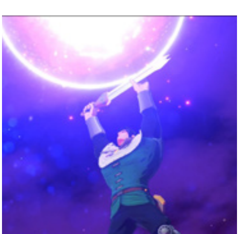
A esto hay que sumarle unas misiones similares a minijuegos, como en las que usamos a la giganta Diane para —literalmente— arrasar enemigos. O las extrañas misiones de recolección de Elizabeth; que sirven poco más que para desconectar de tanta repetición de combate; porque vamos a repetir muchos combates. La trama en sí no es muy larga si vamos sólo a terminarla. Así que para alargar la duración del juego **han introducido un enorme montón de tareas a realizar,** entre misiones secundarias y combates sueltos. Sirven para mejorar el nivel de cotilleo, que desbloquea más tareas, así como para conseguir objetos y gemas con los que fabricar piezas de equipo que mejoran a los personajes; que realmente no nos hará mucha falta pues el juego no es difícil. Una suerte, porque tanta misión clónica nos cansará muy rápidamente y poco a poco iremos yendo más al grano hasta evitarlas por completo.

The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia deja una sensación agridulce. **Los fans de la obra original quedarán encandilados en los primeros compases del juego**. Cuenta con unos gráficos vistosos, que imitan con

Imágenes del juego







"UNA BUENA SENSACIÓN INICIAL QUE SE VA DIFUMINANDO"

bastante buen hacer el aspecto del *anime* y los combates son entretenidos. Además, han replicado la historia hasta el punto que algunas frases son exactamente las mismas que las del *anime*, al menos en español. El problema es que esa buena sensación inicial se difumina muy rápido.

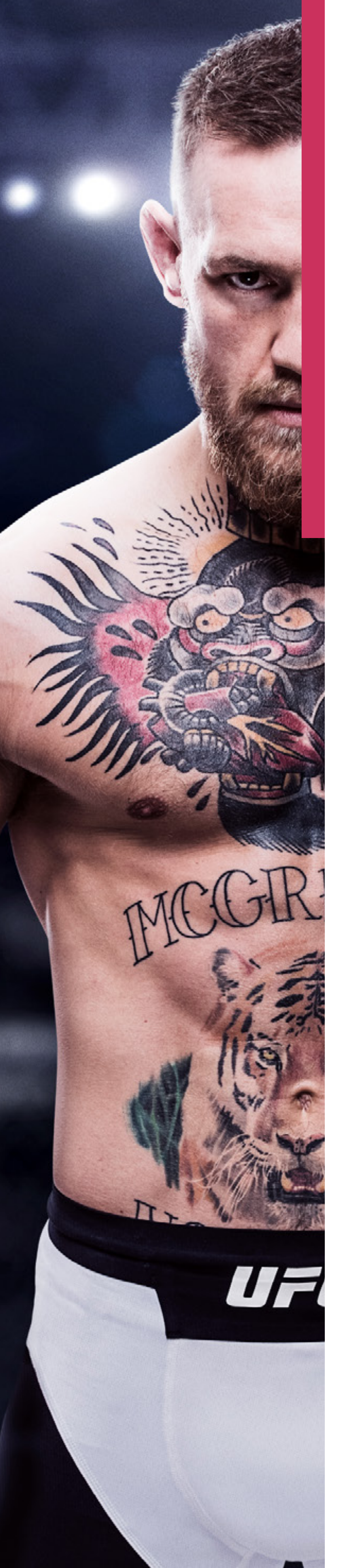
Los modelos de los personajes son buenos, pero les falta detalle, sobre todo en la animación facial. Los combates se vuelven repetitivos, con demasiadas misiones clónicas y la cantidad de combos y habilidades de los personajes es muy limitada. Las secuencias de la historia son muy cortas y se han simplificado al extremo. Y por si fuera poco, **la cosa empeora si no conocemos la obra original**.

Han resumido tanto la trama que no vamos a entender gran parte de lo ocurrido si vamos de primeras y apenas hay una fracción de su humor. También afecta a las mecánicas de juego, por ejemplo, si no conocemos la serie no sabremos que un talento de Meliodas es contraatacar los poderes enemigos. Dentro del juego podemos creer que directamente le faltan habilidades, ya que sólo funciona usada en el momento oportuno.

Es de agradecer que hayan querido adaptar una licencia como *The Seven Deadly Sins* con un estilo de juego un tanto arriesgado como este, una mezcla de *hack and slash* con combates tipo *anime*, en lugar del habitual JRPG. Sin embargo, **la jugada no ha salido demasiado bien y *Knights of Britannia* palidece en muchos aspectos, posiblemente más de aquellos en los que brilla**.

Con todo, resulta ameno para quien ya es fan. El hecho de poder manejar a sus protagonistas y desatar sus ataques más característicos es algo que siempre gusta. Son los que serán más permisivos con su forma de juego monótona. En cambio, es **totalmente desaconsejable para los no iniciados**. No sólo no van a entender gran parte del argumento, sino que se van a *spoilear* una buena y divertida serie que podrían disfrutar más. ■





PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

EA SPORTS **UFC3**

POR **CARLOS**LORCA



A HOSTIA FRÍA, **PATADA CALIENTE**

La licencia de Ultimate Fighting Championship vuelve un año más al octógono, donde los más valientes suben a zurrarse, rebozarse y sangrar.

Hay algo especialmente **desalentador** en los primeros compases de ***EA Sports UFC 3***: tras tragarme la primera cinemática del juego protagonizada por el mediático Conor McGregor y repartir hostias (con este mismo) a Tony Ferguson en un escueto tutorial, no tardo en descubrir la triste realidad al navegar por los menús del juego: una de las opciones del cuadriculado selector consiste en **ver anuncios**, con un límite de tres diarios, para ganar monedas; el otro es un indicativo para **comprar** a Bruce Lee. EA es una compañía terca como ella sola; en su ADN parece casi ineludible la opción de incluir el micropago; peor aún, el micropago para desbalancear. Aquí siguen, entre nosotros, destrozando las ilusiones de poder desprendernos del yugo capitalista impuesto por este tipo de grandes compañías, que empujan a seguir el modelo de negocio férreamente marcado.

Pero oye, ¿esto no iba de pelear? Por muy sinvergüenza que me parezca esta práctica, debo agradecer a EA Canadá (previamente encargados de ***Fight Night***) su esfuerzo de traer la licencia Ultimate Fighting Championship a las consolas. La cuenta de Twitter de la empresa acumula casi 7 millones de cabezas que siguen su actividad diariamente; el tipo que tienes a tu izquierda amasó 100 millones de dólares tras pelear contra Mayweather; se alquilan estadios como el Madison Square Garden y el precio de las entradas invita al lloro (hasta 600 euros se pueden pagar). Es un negocio que gusta, que vende: su aparición en consolas está más que justificada.

Mi primer coqueteo con la serie es **muy positivo**; su acercamiento a la lucha real va de un palo diametralmente opuesto a lo habitual en el género. *UFC3* está en las antípodas de las enfermizas combinaciones que cada vez protagonizan más vídeos de Youtube, destrucciones de mandos o campeonatos mundiales de *pro players*. La gallardía de los luchadores aquí es **más «elegante»**, como si de un baile de salón o una partida de ajedrez se tratara; es más importante fijarse en la coreografía y los movimientos del rival que en abalanzarse como un animal salvaje haría ante su presa para engullirla. Es un juego que marca su **propio *tempo***, más pausado y tranquilo: cuenta con su propio ritmo, enfocado a esquivar y bloquear, contraatacar, gestionar el tiempo y el cansancio (lo más importante), crear espacios y aprovecharlos para lo que hemos venido: hostiar. ▸



"LA VIOLENCIA GUSTA"

No podemos negar lo evidente: la violencia gusta. El Ultimate Fighting Championship mueve cantidades de dinero astronómicas. Sin ir más lejos, **McGregor ganó 100 millones por pelear con Mayweather,** y estadios como el Madison Square Garden se llena por completo con entradas cuyo precio supera los 600 dólares.

Para eso será necesario tener paciencia: la **curva de aprendizaje** del juego es **muy liviana y suave**, aunque los primeros compases puedan resultar algo engorrosos. Los botones siguen la estructura regular de este tipo de juegos: cuadrado y triángulo son puñetazos, mientras que círculo y equis sueltan patadas. La variación de una tecla o la otra responde a la simetría bilateral del cuerpo: cuadrado y equis movilizan la parte izquierda del cuerpo; triángulo y círculo, por eliminación, el derecho. Los gatillos son también fundamentales, ya que modifican los golpes, ejecutan bloqueos y derriban, pedigrí de estas artes marciales mixtas. El botón L1, por ejemplo, permite tirar ganchos o asestar asesinas patadas directas al cráneo; el L2 va el cuerpo, y se puede combinar con el L1 para lanzar, efectivamente, un gancho al hígado.

Resulta **bonito y orgánico** combinar un puñetazo de izquierda con una patada de derecha sin tener que memorizar y automatizar una ristra de comandos infumable. No es nada complicado finalizar un combate después de un golpe bien encajado (tras fallar una patada a la cabeza o agotar la energía y desprotegerse, culpa de querer golpear en exceso). Su magia está ahí, en saber desarrollar un estilo propio y aprovecharlo en situaciones favorables: mientras que unos se sienten cómodos en distancias cortas y castigando con puños, los luchadores de *muay thai* prefieren ser más cautos y mantener espacios prudentes. Cada uno tiene su estilo, y encontrar el óptimo es **clave** para ganar.

"CONOR MCGREGOR: AQUÍ NO HAY TALENTO, TODO ES TRABAJO DURO"

Parte del encanto de este deporte está en la sangre y el sudor que entremezclan e intercambian los luchadores cuando se **rebozan** en el suelo. Aquí el juego es bastante más difícil que en postura bípeda; habrá que jugar con el *joystick* derecho para acomodar al luchador de cara a tener una posición ventajosa tanto si ataca como si se defiende. Arriba, la opción sensata será posarse encima del rival para ofertar una variada ensalada de puñetazos. Abajo, lo mejor será revertir posiciones o tratar de defenderse como buenamente pueda uno hasta que le salve la campana. La guinda del pastel está en las **sumisiones**, movimientos en forma de minijuego que ocupan toda la pantalla y que pueden acabar con el combate de hacerlo bien o de hacerlo mal.

Las patas sobre las que se asienta las contabilizaría en tres. El **modo Carrera** es ya un clásico en cualquier simulador deportivo; aquí es algo **descafeinado**: comienza con el luchador en la World Fighting Alliance hasta convertirse en el mejor púgil que se ha parido, con todo lo que ello implica: entrenamientos, *sparrings*, cuidado de las redes sociales. El periplo hasta el final de la carrera acaba por caer en la redundancia, repitiendo la fórmula de **pelea-entrena** para amasar seguidores y dinero. El segundo eje es el **Ultimate Team**, intuido previamente al hablar de las monedas y las compras; su mecánica es la que es, apoyada en el azar de las cartas con el objetivo de hacernos rascar el bolsillo para mejorar el elenco de luchadores, potenciar los movimientos y obtener recuperadores. Por último, el modo **Online** (también disponible en el Ultimate Team), donde ya se producen los encuentros que realmente nos gustan; aquí está más justificado que nunca el sentirse un *flipao* tras aporrear los morros del rival.

EA Sports UFC3 es un **buen juego de lucha y un muy buen simulador**; sus flaquezas son como una costra, algo que pica superficialmente pero que no duele como una herida profunda; hablo de ofertar más variedad en el Modo Carrera, facilitar el sistema de sumisiones o basar la suerte del Ultimate Team en el esputo desmesurado de dinero. Pero a todo esto, ¡qué bien sienta soltar un buen puñetazo! ■

Kirby.

STAR ALLIES

por Eli López

Había muchas dudas sobre si Nintendo Switch tendría éxito o sobre si la Gran N había aprendido de los errores que cometió con Wii U. Pero si por algo se caracteriza Nintendo es por su **capacidad para sorprendernos**. La compañía ha demostrado que no solo había tomado muy buena nota de lo que hizo mal antaño, sino que era posible crear una **consola tan única como es Nintendo Switch**. A lo anterior, le puso el broche de oro con un catálogo envidiable para ser el primer año de vida de una consola, con **juegos que han** triunfado como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Super Mario Odyssey*.

Ahora, la consola híbrida se dispone a vivir su segundo año de vida y Hal Laboratory no ha querido dejar pasar la oportunidad de formar parte de él con una nueva aventura de la bola más glotona. Hacer amigos, cooperar, alta definición y mucha diversión parecen ser los ingredientes de esta nueva **entrega innovadora y dispuesta a convertirse en una de las mejores** —o la mejor— **de la saga**.



PULSA START · KIRBY STAR ALLIES · **DESARROLLA: NINTENDO** · PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH · **LANZAMIENTO: 16 DE MARZO 2018**

El incansable y dulce Kirby está a punto de volver por todo ***lo alto***

Parece que a Hal Laboratory no se le agotan las ideas, y aunque aparenta ser más de lo mismo, la nueva entrega de Kirby se muestra capaz de sorprender con nuevas mecánicas.

"LA BOLA TRAGONA SIGUE SIENDO INCOMBUSTIBLE"

Gráficos simpáticos y banda sonora muy agradable

—

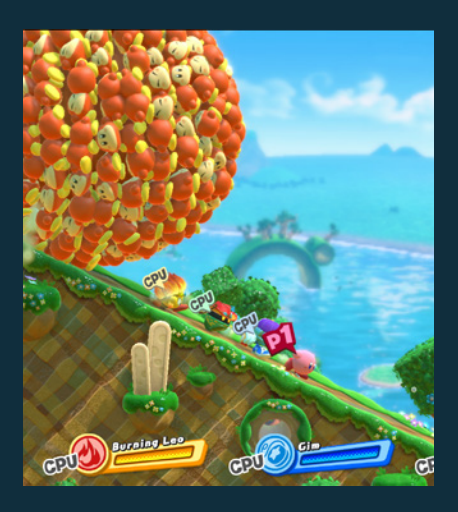
El juego presenta un diseño de personajes cuidado y colorido, así como una BSO pegadiza y dispuesta a devolvernos a la niñez.

Al margen de los años que acumulan, la Gran N tiene **la capacidad de cuidar de sus grandes estrellas de una manera única y especial.** Lo hemos podido comprobar —una vez más—con Link y Mario durante el primer año de vida de la exitosa Nintendo Switch. No importa cuántas entregas hayan protagonizado ambos a estas alturas, que siempre vamos a disfrutar de ellos **como si fuera la primera vez.**

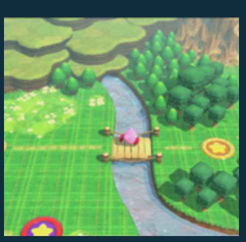
Esta es la sensación que nos ha producido *Kirby Star Allies*, lo nuevo de Hal Laboratory para la consola híbrida de Nintendo. Nuestra bola tragona y rosada ha protagonizado decenas de juegos de toda índole, pero, aún hoy, veinticinco años después de su debut en la industria, **sigue siendo incombustible.**

Los juegos de *Kirby* se pueden dividir en dos grandes grupos: el primero, comprende todos aquellos títulos que presentan las características más clásicas de la saga, como *Kirby Dream Land* o *Kirby's Adventure*. El segundo, reúne los intentos de Hal Laboratory por derrochar originalidad por los cuatro costados, ya sea por el apartado visual o porque no pertenecen al género de plataformas, con títulos como *Kirby's Epic Yarn* o *Kirby y el Pincel Arcoiris*. Sin duda alguna, *Kirby Star Allies* pertenece al primer grupo, aunque contiene parte de la originalidad del

Imágenes del juego







"HEMOS ENCONTRADO UNA IA DE LO MÁS PRECISA E INTELIGENTE, DEJANDO PALPABLE EL ESFUERZO QUE HA REALIZADO EL EQUIPO PARA QUE ASÍ SEA"

segundo, visible en sus novedades y en **la manera en la que el estudio las ha trasladado del papel al juego.**

Como sus predecesoras, esta nueva entrega ofrece una serie de novedades, siendo la **posibilidad de hacer amigos** la más importante. Al principio, el sistema para hacerlo recuerda al visto en *Kirby Super Star*, juego en el que al sacrificar nuestros poderes podíamos invocar a un aliado controlado por la CPU. Una vez metidos en harina, vemos que poco o nada tiene que ver con aquel. Aquí no es necesario sacrificar poder alguno para convertir un enemigo en amigo, pues basta con arrojar un corazón sobre el personaje en cuestión para que este se una a nuestro equipo.

Otra de las grandes novedades de este título viene dada por su inciso en el modo cooperativo. Siguiendo la estela de títulos como el ya mencionado *Kirby's Adventure*—el de Wii—, hasta cuatro jugadores podrán jugar a la vez. Ahora bien, a diferencia del anterior, **es vital la cooperación entre todos los componentes del grupo**, pues hay determinados puzles que realizar entre todos los presentes. O bien porque haya que, por ejemplo, juntarnos todos para avanzar —como en una fase en la que originamos un sistema denominado círculo de amistad—; o bien porque haya determinados momentos en los que el equipo tenga que continuar por separado, que todos pongan de su parte es crucial.

Pero los puzles no serán los únicos que requieran cooperación. Y es que en *Kirby Star Allies* habrá habilidades de amistad. Además de la ya archiconocida capacidad para copiar de Kirby y de las habilidades combinadas —heredadas de *Kirby 64: The Crystal Shards* y *Kirby: ¡Roedores al ataque!* —podremos crear **habilidades únicas**, fruto de la unión de nuestro poder con el de nuestros aliados. Así, podremos originar desde una espada glacial hasta un *curling* acuático, lo que nos permitirá potenciar nuestros ataques y generar combinaciones devastadoras.

En el caso de que juguemos nosotros solos —así ha sido durante la demo— la CPU se encargará de controlar a nuestros tres amigos. En este sentido, hemos encontrado una **IA de lo más precisa e inteligente**, dejando palpable el esfuerzo que ha realizado el equipo para que así sea. Si bien es verdad que no resulta nada caótico jugar en solitario, gracias a la impecabilidad de la IA, nos surgen serias dudas sobre si lo será o no cuando nos encontremos dos o más personas a los mandos.

Por lo demás, todo parece estar en orden. La saga *Kirby* nunca se ha caracterizado por su dificultad y esta no va a ser una excepción, pues pretende ser un título con el que puedan **disfrutar todo tipo de jugadores**. Los coleccionables serán en forma de cromos y harán acto de presencia enemigos tan reconocibles como Whispy Woods o el Rey Dedede. También volverán las fases secretas, algunas de ellas serán reveladas si ejecutamos una habilidad combinada en particular.

Con todo, parece que *Kirby* llegará a Nintendo Switch dispuesto a convertirse en **uno de los juegos más destacados del catálogo de este año**, gracias a una nueva propuesta llena de amigos para hacer, escenarios coloridos de los que disfrutar y mucha, mucha diversión. ■

"LOS COLECCIONABLES SE PRESENTARÁN EN FORMA DE CROMOS"





Sea of Thieves.

por Alejandra Pernias

Rare ha regresado. Sí, se trata de la mítica compañía creadora de títulos indelebles como *Battltoads* o *Banjo- Kazooie*. Sin embargo, regresan con algo muy distinto y **con sabor a mar y ron**, una aventura en la que nos pondremos en la piel de un pirata en la época dorada de estos aguerridos ladrones del océano.

Sea of Thieves es todo un acontecimiento para los poseedores de una Xbox One o de un PC con Windows 10, ya que este título es exclusivo de la marca Microsoft y solo se podrá disfrutar en sus plataformas. Prepárate para embarcarte en una aventura en la que tú decides qué ritmo llevar, por algo **eres el capitán de una embarcación** que te trasportará a los confines de las islas más remotas.

Lo que poco a poco se ha ido mostrando como algo muy grande, ha conseguido conquistarnos con sus periodos de beta cerrada. En ellos hemos podido descubrir una pequeña parte de lo que nos ofrecerá este videojuego que **pretende perdurar en el tiempo y mantener una comunidad activa de usuarios durante años.** Mitología, botines, mapas y acertijos son la mezcla perfecta para experimentar un juego que nos ha dejado suplicando por más.

RIQUEZAS ESCONDIDAS

*Los ladrones de **mar** buscan su **tesoro** más preciado*

Rare ha construido un videojuego que se puede disfrutar en solitario, pero que es ideal para jugar en compañía. Gobernar el barco exige la colaboración de toda una tripulación dispuesta a ejecutar las órdenes del capitán.

S*ea of Thieves* es un juego con un fuerte componente cooperativo que **nos incitará a buscar ayuda de nuestros amigos** e incluso de desconocidos desperdigados por el mundo. Adaptarse a la situación e ir en son de paz en vez de abordar un barco es en muchas ocasiones la solución para conseguir lo que queremos. Sin embargo, no te asustes, también podrás surcar los mares en solitario, en tu propio barco, sin necesidad de nadie más. Ten en cuenta que esto, tal y como ha comentado Rare, será apto para los piratas más experimentados. Y es que estar pendiente, tú solo, de todo lo que implica la navegación es una ardua tarea.

La nueva producción de Rare propone muchas maneras de enfrentarse al juego y ninguna es correcta o incorrecta, simplemente haz lo que te plazca, para eso eres un pirata. Le hemos sacado jugo a la beta y hemos explotado casi todas sus posibilidades, desde las más absurdas, como ponernos ciegos de grog y tocar el acordeón en la taberna, hasta descifrar enigmas en los pergaminos que se pueden adquirir en la tienda. Con ellos podremos descubrir islas que albergan tesoros enterrados bajo la arena. **Tendremos que localizar el territorio en el mapa de nuestro barco y navegar hasta él**. Una vez allí observaremos bien dónde se encuentra la cruz en la que, se supone, se halla el preciado botín.

Para descubrir el tesoro tendremos que cavar. Contamos con una pala con la que realizar este forzado trabajo, pero con ahinco conseguiremos dar con nuestros deseos bajo tierra. Una vez hayamos descubierto el tesoro lo llevaremos a la embarcación y emprenderemos el viaje de vuelta para entregarlo en la tienda. Así recibiremos una **jugosa recompensa** para mejorar nuestro equipo o se nos otorgará la posibilidad de adquirir nuevos desafíos. Esto es solo una muestra de lo que podremos hacer durante las horas que pasemos en este mundo.



Parece fácil, pero no lo es. Mientras navegamos nos toparemos con barcos poco amistosos que quieren abordarnos, tiburones hambrientos o criaturas marinas mitológicas como **el peligroso Kraken**. También habrá que hacer uso de nuestra orientación, comunicarnos con el equipo para izar las velas, que las suelten o que incluso las giren para aprovechar el viento. El camino es toda una aventura en la que la diversión, vayas solo o acompañado, está asegurada. También será posible descubrir pecios hundidos con grandes tesoros e incluso viajar a bordo de un barco fantasma.

El apartado técnico y artístico de *Sea of Thieves* es una auténtica delicia. **La jugabilidad es fácil de asimilar, todo fluye sin necesidad de un gran esfuerzo.** El inmenso mundo que ha creado Rare te dejará sin palabras. Tanto en Xbox One como en la versión de la bestia, Xbox One X, las fisi-

cas y los detalles te dejarán absorto y con muchas ganas de hacer capturas de pantalla. **El agua es una de las mejores recreaciones jamás vistas en un videojuego**, y esto es realmente importante, puesto que pasaremos el 90% del tiempo sobre o debajo de ella.

La premisa de este **periodo de prueba** ha sido concisa y **ha servido para exponer los primeros compases de algo que se tornará en algo mucho más grande.** El sistema de juego, su modo cooperativo y solitario, el mapa abrumador y las bestias que se esconden en un título de esta índole son solo la punta del iceberg de lo que ofrece *Sea of Thieves*.

Como todo juego orientado a los modos online, **la idea es que el producto evolucione a medida que pase el tiempo**. Son muchas las voces agoreras que han subrayado que el contenido actual es cuanto menos escaso. No obstante, está claro que este proyecto va a funcionar en el largo plazo. El **reto** es que las actualizaciones no dejen atrás a ningún jugador y **que añadan contenido nuevo que alargue la vida útil del videojuego** durante años. Ya se ha confirmado que los también creadores de titulos como *Viva Piñata*, *Golden Eye* o *Donkey Kong Country* no tiene intención de implementar las polémicas cajas de botín, una decisión a celebrar. Es posible, sin embargo, que sí se comercialicen ciertos contenidos estéticos que no afecten a la jugabilidad, pero todavía no se han revelado los planes.Sea como fuere, **lo nuevo de Rare promete ser una de las mejores experiencias de este año 2018.** Cuando esta revista llegue a tus manos, quedarán solo unos días para que puedas navegar por los océanos de Sea of Thieves. Será el próximo 20 de marzo¿Te unirás a la tripulación? ¿Sí? Entonces nos veremos en las aguas o en la taberna más cercana. ¡Un brindis! ■

"LA JUGABILIDAD ES FÁCIL DE ASIMILAR, TODO FLUYE SIN ESFUERZO"

Artes oficiales del juego



En Xbox Game Pass desde el día 1

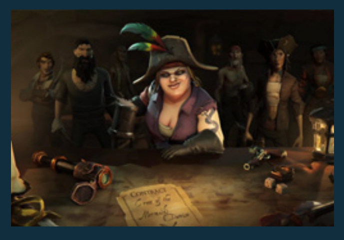
—

Microsoft sorprendió al anunciar que todos sus lanzamientos saldrán al mismo tiempo en Xbox Game Pass, el servicio de suscripción al estilo Netflix de la compañía de Redmond. Los nuevos *Gears of War* y *Halo* también estarán en el catálogo.



Batallas en alta mar

La vida pirata, la vida mejor, ¡pero cuidado! El océano no perdona y los piratas enemigos menos aún. ¡Prepara los cañones! ■



Ausencia de editor

Crear a tu *alter ego* pirata no será posible, al menos de momento. El juego no incluye ninguna clase de editor de personajes. ■

Spider Man.

por Carlos Lorca

El pasado 1 de noviembre, Adam Mathew publicaba una información en la página web de Red Bull (sí, Red Bull también busca hacer sus pinitos en el sector de los videojuegos; yo tampoco lo sabía, pero de estos tíos ya no me sorprende nada) en forma de **entrevista** en la cual charlaba con James Stevenson, **Community Manager de Insomniac Games**, sobre el nuevo juego de ***Spider-Man***. Hay una frase especialmente resultona que el trabajador a cargo de las redes (sociales; todavía no hemos llegado a las otras) arrojó con entusiasmo refiriéndose al trabajo colaborativo con **Marvel**. «Es un sueño trabajar con ellos [...] Tienen sus oficinas al lado de las nuestras y suelen venir a visitarnos con frecuencia, casi diariamente». No es por sembrar la semilla de la sospecha, pero todo apunta a que Marvel está supervisando el periodo de gestación de este *Spider-Man* porque, **tras 22 años de vida**, esta es la primera vez que Insomniac Games afronta una obra licenciada y porque, sin dejar mucho espacio a la duda, esta es la adaptación **más ambiciosa** de Peter Parker a los mandos; es lícito translucir las intenciones de Marvel y justificar esta actitud, porque como todos sabéis, **un gran poder conlleva una gran responsabilidad.**




PULSA START · SPIDER-MAN · DESARROLLA: INSOMNIAC GAMES · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · LANZAMIENTO: 2018



El mapa septuplicará lo visto en Sunset Overdrive

La ciclópea y vasta Nueva York es el campo de batalla de Peter Parker; allí combate con los Inner Demons, realiza misiones secundarias y se relaciona con sus allegados: lo que lleva haciendo toda la vida, vaya.

Precisamente por eso, Marvel quiere dejar pocos cabos sueltos en una nueva iteración del trepamuros más famoso que existe. Es así y solo así como se explica la aparición minuciosa de personajes como **Miles Morales**, el **Ultimate Spiderman** de la serie de cómics que la editorial lanzó en el año 2000 para aproximarse al público más advenedizo. También está **Mary Jane**, la joven (en este juego) periodista de quien está colado Peter Parker y que tanto bisoños como aventurados reconocerán (y si no, no pasa nada, aparecerá como personaje **jugable** en sectores puntuales); la **tía May**, que como su propio apelativo esgrime, es la tía de Peter Parker, aunque realmente ejerce como madre del chico ante la ausencia de la progenitora biológica, quien pereció en una misión de S.H.I.E.L.D; y **Norman Osborn**, alcalde de Nueva York en esta diégesis (Duende Verde en todo lo que rodea al trepamuros; aquí también) y a su vez **padre de Harry Osborn**, mejor amigo de Peter Parker, aunque la relación de ambos esté más expuesta a nubes y claros que a un sol esperanzador por Mary Jane.

Si he mencionado enésimamente el nombre de **Peter Parker** es por algo: el chico sigue siendo el eje de la aventura, aunque aquí tiene **23 años** y lleva ya 8 luchando contra los macarrillas de Nueva York; también contra **Shocker, Kingpi (estaban y estarán) o Martin Li**, más conocido como **Mr. Negative**, y al mismo tiempo líder de los **Inner Demons**, una vandálica organización que debuta en esta nueva aventura esbozada para la ocasión. Bryan Intihar, otro tipo relacionado con Insomniac Games y *Spider-Man* que ejerce como director creativo, desnudó las intenciones del título con respecto al nuevo trazado que pretenden perfilar. «Durante la gestación del proyecto quisimos **mantener el ADN** del universo *Spider-Man*, pero **tampoco quisimos repetir** lo que ya se ha visto en películas, cómics o juegos, porque ya hay muchos, ¿verdad?». *Spider-Man* va a seguir la senda preestablecida pero con matices: el superhéroe cambia, pero las compañías no; el enemigo se modifica, sin marginar a los más sonados, aunque la ciudad de Nueva York se mantiene perenne (inciso: la ciudad será **siete veces más grande que lo visto en *Sunset Overdrive***). Pero sigue siendo Peter Parker al final del día, con sus **problemas de muchacho y decisiones de adulto.** ▸

«UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD, Y MARVEL LO SABE BIEN»



MIKE JONES, SOBRE ROCKSTEADY: «LOS JUEGOS DE ARKHAM NOS ENSEÑARON A CONFIAR EN NUESTROS PERSONAJES Y SU UNICIDAD. ESOS ELEMENTOS SON LOS QUE HACEN UN JUEGO ATRACTIVO»

El mismo tipo en la misma entrevista esgrime un detalle muy significativo en cuanto a botones se refiere; *Spider-Man* busca alejarse todo lo posible de la cada vez más sobada ***rpgización***: los poderes del héroe se encuentran disponibles desde el inicio. «La primera vez que luchas necesitas sentirte como el personaje [...] No se trata de hacer algo molón, perder tus poderes y recomenzar. **Juegas a *Spider-Man* como si fueses Spider-Man**». Cuando las hostias llueven, las estrategias funcionarán como una suerte de *Devil May Cry 4*: cada una de las crucetas sirve para adoptar un **estilo diferente**, siendo estos melé, telarañas, gadgets y escenario. «La magia del combate está en mezclar estos estilos según quiera el jugador o bien como demande la situación». El tráiler del E3 bien lo demuestra: los combos de patadas y puñetazos casan perfectamente con el uso de telarañas o con la ayuda de grúas o cajas de electricidad esparcidas en el entorno.

Mención especial también a otro artificio cada vez más desfasado pero menos recurrente en los videjuegos: el *quick time event*. Su uso aquí promete arquear muchas menos cejas de lo que es habitual; pulsar un botón cuando el patrón lo exige será cuestión de ***timing***, por lo que la implicación será mucho mayor que si se obviara ese pequeño pero no nimio detalle. Dicha mecánica queda relegada únicamente a escenas difícilmente alojables en el apartado jugable, como puede ser **la caída de un edificio**.

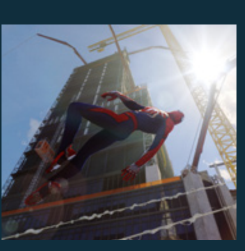
Hay algo que le es inherente a esta industria y es la gratitud: solo así se explica que Mike Jones, **vicepresidente de Marvel Games**, alabe la labor de Rocksteady a pesar de ser un rival directo; no sólo por el talante a la hora de ponerse sobre los mandos, sino de cómo **integrar a los personajes en un universo rico** y dotarles de la profundidad necesaria para hacerlo **atractivo**. «Lo que *Arkham* nos dice es que se puede abordar de manera única a los personajes y contar algo interesante [...] Eso es lo que nos inspiró: apoyarnos en lo que convierte a los personajes en memorables y llevarlos a la experiencia». En definitiva, Insomniac a los mandos creativos; Marvel como supervisora; **de la sinergia entre ambas hablaremos cuando proceda.** ■

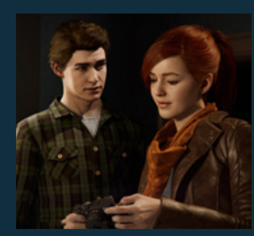
Imágenes del juego

El combate, multidisciplinar

—

Gracias a la cruceta se podrán adoptar cuatro estilos de lucha diferentes: melé, telarañas, gadgets y entorno. La mezcla entre ambos, así como la mezcla tierra-aire, será fundamental.









LEVEL UP!

NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO

DE TRONOS Y CORAZONES VACÍOS

por Marta García Villar

N*i no Kuni II: El renacer de un reino* es la esperada segunda entrega de un sueño que fue concebido por Level-5 y pintado bajo el lienzo de Studio Ghibli, un cuento de hadas que enamoró a todo un colectivo de jugadores gracias a una asociación motivada por la pasión y la dedicación. Desde que se anunciara su lanzamiento en 2015, la información sobre este juego ha ido brotando poco a poco y avivando unas expectativas que ya este mes acaban por materializarse en pura experiencia jugable y sensorial para PlayStation 4 y PC.

Marzo de 2018



IMAGEN: LEVEL-5

STUDIO GHIBLI Y LEVEL-5

LOS PILARES DE UNA ALIANZA

El amor que desprende este nuevo título de Level-5 va mucho más allá de la natural e inusitada belleza de su apartado artístico inundado de detalles, del dinamismo de su sistema de batalla o del carisma de sus personajes. Verdaderamente, para entender las expectativas puestas en la odisea del pequeño rey Evan es preciso navegar atrás en el tiempo hasta atracar en el puerto de una negociación entusiasta entre dos estudios sin por ello dejar de bucear en otro juego rebosante de magia que, ocho años atrás, inspiró sueños de únimos y dragones.

Ni no Kuni: Shikkoku no Madōshi (2010) y *Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca* (2011) sentaron el precedente de un tándem milagroso, una alianza que nunca se había contemplado previamente y que situaba al afamado estudio de animación Studio Ghibli como pilar artístico fundamental en el desarrollo de unos videojuegos de Level-5. Esta compañía fundada en 1998 por Akihiro Hino, su presidente y CEO, siempre había perseguido ya desde la concepción de su nombre ser un referente a la hora de crear productos «Cinco estrellas» en un afán de originalidad que se traducía en la creación de mundos de ficción tan personales y exitosos como el enigmático universo de las aventuras del Profesor Layton o los de los fenómenos infantiles *Yokai-Watch* e *Inazuma Eleven*. Asimismo, ya había manifestado su interés en innovar con apuestas como *Dark Cloud* (2000) y *Dark Chronicle* (2002), híbridos entre la simulación de construcción de ciudades y el action RPG, o *White Knight Chronicles* (2008), que incluía un sistema de personalización del propio avatar que integrar en una fábula ya fija. En el mundo estelar de Level-5, distinguirse ante la producción de otros JRPGs era prácticamente imperativo mientras que apostar por una colaboración de altura como Studio Ghibli era un sueño rozado con la punta de los dedos.

Por su parte, Studio Ghibli, estudio de animación fundado en 1985 bajo el precepto de go-



AKIHIRO HINO | IMAGEN: BANDAI NAMCO

zar de libertad creativa y crear obras de alta calidad para un público amplio, nunca había sido proclive a la negociación seria con la industria de los videojuegos, sino que se había centrado a lo largo de los años en la producción de largometrajes que le habían granjeado una proyección internacional y un prestigio inconmensurable tanto por parte del público como de la crítica con filmes como *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001), *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997) o *La tumba de las luciérnagas* (Isao Takahata, 1988). En la última década, la cuestión sucesoria de los dos principales directores se había avivado con inquietud y había favorecido una apuesta por diversificar, papel en el que entró en juego la mente maestra de Toshio Suzuki, ex-presidente de Studio Ghibli y actual director general, quien dialogó con Akihiro Hino y, contagiado por la filosofía y el entusiasmo de la desarrolladora, aceptó colaborar en el proyecto de *Ni no Kuni.*

Aunque este tándem supuso el primer compromiso real de Studio Ghibli para situar su nombre en primera plana de los créditos del juego, no debemos obviar que esta colaboración no se trata de la primera que vincula al estudio, o a alguna de sus principales figuras, con la industria del videojuego. A finales de los noventa, Katsuya Kondō, diseñador de personajes de filmes como *Nicky, la aprendiz de bruja* (Hayao Miyazaki, 1989) o *Puedo escuchar el mar* (Tomomi Mochizuki, 1993), colaboró con *Jade Cocoon: Story of the Tamamayu* (1998), un RPG desarrollado por Genki y exclusivo para PlayStation. Por otra parte, en 2002, Studio Ghibli junto al artista Yoshiharu Satō (*Porco Rosso, Haru en el reino de los gatos*) colaboraron con *Magic Pengel: The Quest for Color*, un juego de Taito para PlayStation 2 que aunaba elementos de RPG con la personalización de criaturas coloridas que dibujar.

Tras estas experiencias y ya a punto de cerrar la primera década de los 2000 llegó *Ni no Kuni*, donde figuras de renombre y relevancia en el mundo de la animación esgrimieron su talento. Toshio Suzuki desempeñó la labor de planner del juego, mientras que la artista Ai Kagawa (*El viaje de Chihiro, Nausicaä del Valle del Viento*) supervisó el arte. Por su parte, el compositor Joe Hisaishi aportó su inconfundible estilo en la composición musical y el veterano animador Yoshiyuki Momose, responsable de los *storyboards* de *Recuerdos del ayer* (Isao Takahata, 1991) y Pompoko (Isao Takahata, 1994), se encargó de dirigir toda la animación. De esta forma el presidente de Level-5, consciente de que quería crear un juego que hablara de corazones vacíos que buscan una cura, se hizo, casual o causalmente, con una colaboración que aportaba retazos de alma en cada una de las fases de su trabajo.

ARTES Y ESPÍRITUS AFINES

Con tantos artistas tan diferentes volcados en un mismo proyecto y bendecidos por un clima que apoyaba la aportación de sugerencias e ideas, el respeto por los plazos y la sensación de trabajo en equipo, pronto el espíritu de las claves estéticas y filosóficas de Studio Ghibli salpicaron el universo de *Ni no Kuni.* Dicho universo, tal y como declaró el mismo Yoshiyuki Momose, se benefició del mismo *modus operandi*, cuidado y mimo utilizados que las películas del estudio, desde donde se trazó el tono artístico gozando de una libertad creativa que solo se sustentaba en la guía de un storyline y unos puntos clave de diseño para el escenario.

Uno de los preceptos en el desarrollo de videojuegos es ser consciente de que el proceso del impacto en el receptor suele ser inverso al del de la creación del mismo. Mientras que el equipo debe prestar atención a las mecánicas para crear dinámicas y, finalmente, centrarse en la estética, para el jugador el orden suele ser totalmente inverso: este primero captará la fuerza sensorial y el apartado artístico para luego hacer uso de la exploración interactiva de las dinámicas y, en un menor estadio, apreciar las mecánicas. En el caso de *Ni no Kuni* no cabe duda de que esa primera impresión, ese impacto estético, es algo sumamente demoledor, un aspecto que comparte con el espíritu de las películas de Studio Ghibli: la magnificencia de un mundo lleno de colores profundos en el que las texturas son suaves y están unificadas para motivar la emoción y la inmersión a través de un realismo fraguado en detalles. Esto se traduce, además, en la inclusión de unos veinte minutos de escenas cinemáticas con el estilo del estudio o en pequeños gestos cargados de naturalidad como el hecho de tener en cuenta que el movimiento de los ojos ha de preceder al del cuerpo, el trabajo de pulir las escenas ya trabajadas con captura de movimiento o la reducción al máximo del tiempo en el que el jugador carece del control del personaje.

A continuación, permitidme ir un paso más allá y hablar en términos melomaníacos: la creación artística se nutre del espíritu de lo racional y lo emocional. Esta sentencia tan contundente no es algo que pueda divulgar una servidora, sino que ya lo pensaba Nietzsche: si las artes plásticas rebosan de contemplación y aspiración a la pura representación

"LA CREACIÓN ARTÍSTICA SE NUTRE DEL ESPÍRITU DE LO RACIONAL Y LO EMOCIONAL"



formal, la música es el éxtasis de los sentidos, el dionisíaco despliegue del más bello caos, por lo que... ¿qué sería *Ni no Kuni* sin un perfecto demiurgo capaz de ordenar dicho frenesí musical? ¿Sin un maestro marionetista con una inconmensurable trayectoria de más de cien bandas sonoras a su espalda? Joe Hisaishi, el apreciado compositor de todas y cada una de las películas de Hayao Miyazaki para Studio Ghibli, y uno de los principales exponentes del mundo de la composición actual se embarcó en la tarea de crear una banda sonora basada en aires celtas y folclóricos que evocaran un mundo de fantasía elegante que recogiera los vínculos humanos entre el pasado y el futuro. Un hombre que no estaba familiarizado con la composición para videojuegos, pero que era consciente de que algo bueno podría salir de un proyecto rebosante de entusiasmo. Un hombre, un compositor que, contagiado por la pasión de un equipo, fue capaz de componer con soltura veintiún temas en una semana.

Sin embargo, no solo el arte de *Ni no Kuni* estaba imbuido del aura de Studio Ghibli, pues, tal y como defiende el investigador Víctor Navarro*, en el juego se translitera en general el universo fílmico del estudio de animación con una fuerza que debería ser suficiente como para considerarlo parte indiscutible de su corpus, también por sus exponentes temáticos tan presentes en los filmes de Ghibli: la relación del ser humano con la Naturaleza, el protagonismo de los niños, el gusto por el zoomorfismo, el complejo retrato de los villanos, una ambientación de corte europeo sembrada de magia y la especial importancia del componente psicológico como conflicto y redención. Al fin y al cabo, el periplo por descubrir el otro lado del espejo comienza con el análisis del propio corazón herido.

OLIVER Y LA ODISEA DE LOS CORAZONES ROTOS

Ni no Kuni: Shikkoku no Madōshi era una apuesta original para Nintendo DS, una aventura de madurez y superación que integraba el original componente de la presencia de un libro físico, el Vademécum del Mago, como guía para trazar convenientemente runas mágicas en la portátil de Nintendo o resolver enigmas. Si bien este título nunca llegó a Occidente, sí lo hizo en 2013 *Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca*, la versión para PlayStation 3 de este juego que ampliaba su mundo de ficción con una villana adicional y

"OLIVER MANIFIESTA EN MAGIA UNA REALIDAD EMOCIONAL COMO LA AUTOESTIMA"

"EL PERIPLO POR DESCUBRIR EL OTRO LADO DEL ESPEJO COMIENZA CON EL ANÁLISIS DEL PROPIO CORAZÓN HERIDO"

distintos escenarios. Este bello cuento de hadas se trataba de una aventura de apariencia infantil que ahondaba en lo psicológico a través de un juego especular basado en la premisa de que todos los seres humanos tenemos un alma gemela en otro mundo, no en vano «ni no kuni» puede traducirse como «el otro mundo».

Oliver, el protagonista de esta historia, es un niño cuyo dolor por la pérdida de su madre, Allie, supone un canalizador emocional que despierta un poder mágico oculto en un peluche, Drippy (o Shizuku en la versión japonesa), guía y destinador de una misión que le define como elegido para viajar al Otro Mundo. La principal motivación del pequeño es derrotar al malvado brujo Shadar, que ha capturado a la poderosa hechicera Alicia, alma gemela de la fallecida madre del protagonista. La esperanza de poder desafiar a la muerte viajando al otro lado de un espejo es suficiente motivación para que Oliver emprenda su particular viaje del héroe a través de un mágico umbral, comande a mágicos aliados, los únimos, y se granjee el cariño y la amistad de aquellos cuyos corazones restaure, especialmente de sus compañeros Jairo, Stela y Marcassin. Porque si de un gran poder hace gala el pequeño elegido es el de sanar a los descorazonados, todos aquellos afectados por la magia de Shadar que se han visto imbuidos de una energía negativa tan oscura que les ha hecho perder su identidad sumidos en la desesperación, la depresión o la pura irracionalidad. Así, en el viaje entre los dos mundos y la búsqueda de las almas gemelas de aquellos en desgracia reside el cometido real de Oliver, un héroe que no solo comanda, lidera o lucha, sino que actúa como canalizador psicológico manifestando en magia una realidad emocional abstracta como la autoestima o el coraje.

Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca hereda del espíritu de Studio Ghibli un enfoque puramente psicológico que aleja a la fábula del retrato convencional del esquema maniqueísta y que apuesta por un mensaje de servicio a la comunidad, de mantenimiento del equilibrio y de introspección de los sentimientos. Los vínculos más allá de la distancia, del tiempo e incluso de la muerte permanecen como sólidos pilares a la hora de afrontar la culpa o la pérdida e impulsando, así, el viaje del héroe que lucha por superar la muerte de su madre. De esta forma, nos hallamos ante un mundo de ficción de estética infantil sobre un viaje iniciático pero con una sublectura de gran complejidad moral: la premisa de que todos nuestros actos están relacionados con otros mundos y otros tiempos y que el ser humano se debe a una red cósmica mucho mayor que él mismo. Pura esencia Ghibli.



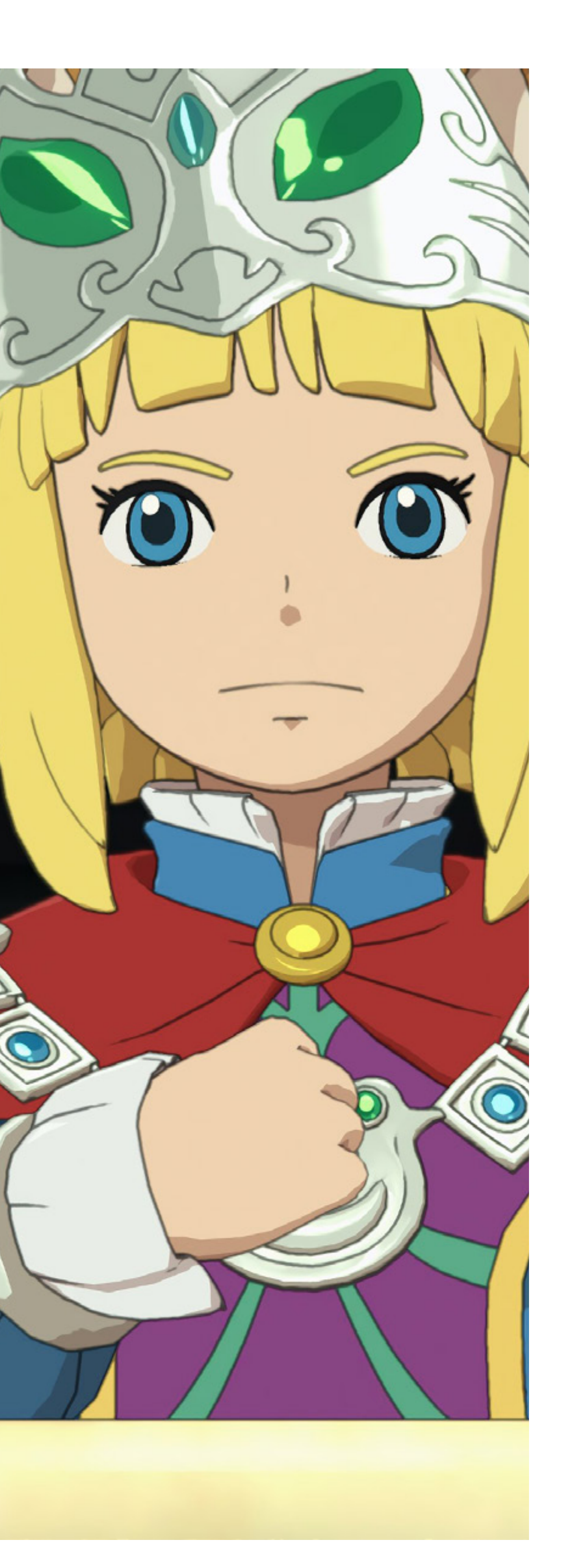
[*]Navarro Remesal, V. (2013), «Puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli», *Archivos de la Filmoteca* 72, 77-90. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

EVAN Y LA FORJA DE UN NUEVO REINO

La ausencia del nombre de Studio Ghibli como tal en los avances de *Ni no Kuni II: El renacer de un reino* no pasó desapercibida ante los ojos de incontables admiradores del tándem cuando el juego se anunció por primera vez. En 2014 se cerró la producción de largometrajes por parte de Studio Ghibli, una decisión posiblemente fortalecida por el anuncio de la retirada de su director estandarte, Hayao Miyazaki, y por gasto ocasionado por *El cuento de la princesa Kaguya* (Isao Takahata, 2013). Así, el afamado estudio de animación despidió a su plantilla fija de trabajadores, lo que supuso una ruptura con un precepto que siempre los había definido desde la producción de *Porco Rosso* (Hayao Miyazaki, 1992), y modificó su modelo de negocio en aras de lo que señalaron como una reestructuración temporal. Con el paso de los años se confirmó la temporalidad de dicha situación, ya que actualmente el estudio empieza a reconstruirse con la noticia del regreso de Hayao Miyazaki a la dirección de la que podría ser su última película: *Kimitachi wa Do Ikiru ka*, prevista para 2020. No obstante, la inestabilidad de aquel momento afectó a los distintos proyectos que se estaban llevando a cabo, incluido *Ni no Kuni II* y, como declaró el productor del juego, Shin Noda, el nombre de Studio Ghibli no estaba activo en la producción de animación en aquel momento, de modo que un concepto colectivo se vio sustituido por figuras individuales con las que habían trabajado en la primera entrega, nuevamente las de Joe Hisaishi y Yoshiyuki Momose como principales exponentes y representantes de la herencia artística de Studio Ghibli. Esta vez, y con más tiempo de desarrollo, el animador diseñó los personajes concentrado en que pudieran resultar especiales y pudieran generar suficiente empatía con el jugador, mientras que el compositor introdujo una especial variedad de ritmos de una solemnidad marcial y regia y una mayor exploración orquestal con un fin inmersivo.

Tras el precedente trazado por la primera entrega de *Ni no Kuni*, los paralelismos de las claves temáticas y filosóficas de esta segunda aventura no se han hecho esperar, si bien *El renacer de un reino* promete ahondar, como su predecesor, en una compleja sublectura moral. Permitidme, pues, que me adentre en ese velo a caballo entre el análisis y los sueños, permitidme que imagine y que aventure lo que espero de esta gesta de tronos vacíos. Ya es marzo y la espera ha sido larga. Para empezar, esta ocasión, a pesar de que el protagonista vuelve a ser un niño, este no es el visitante al Otro Mundo, sino que el papel foráneo reside en el viajero Roland, un exigente y recto líder político de mediana edad que se manifiesta al otro lado del umbral considerablemente más joven. En esta nueva realidad, Roland conocerá al héroe, el destronado, el niño a quien el peso de la corona aplasta y convoca a sus enemigos en la sombra. Y es que Evan no es cualquier niño, sino que es un niño rey, víctima de la conspiración y separado de lo que más quiere, de su figura maternal de apego. Evan es un monarca sin trono que debe reconstruir un reino desde sus cenizas embarcándose en un periplo de soledad en el que milagrosamente cuenta con el apoyo de este experimentado líder





"PLANTEA A UN HÉROE COMPASIVO PERO SOLITARIO, POSIBLEMENTE INSEGURO ANTE EL PESO DE LA DECISIÓN DE UNIFICAR EL REINO Y CONVERTIRSE EN UN REY JUSTO"

extranjero. Roland y Evan parecen así fraguar un tándem de mentor y alumno, de consejero y rey, de guía y héroe que promete trazar muchas reflexiones emotivas a lo largo del juego.

El trío de apoyo inicial lo cierra Tani, la salvaje hija adoptiva de Batu, líder de los piratas aéreos. Enérgica, fuerte y apasionada, parece ser una de las principales aliadas en el camino de Evan por unificar el reino. Asimismo, el carácter coleccionista de la crianza de los únimos de la primera entrega ha desaparecido en pos del apoyo de los Higgledies, los espíritus nacidos del corazón que solo pueden ser vistos por seres rebosantes de pureza. En la configuración de estas criaturas entra en juego una vez más el factor emocional, pues se trata de entes elementales que habitan en los corazones de todos los seres vivos para prestarles su poder en un pacto forjado entre la Humanidad y la Naturaleza.

EL SUEÑO DEL CAMINO

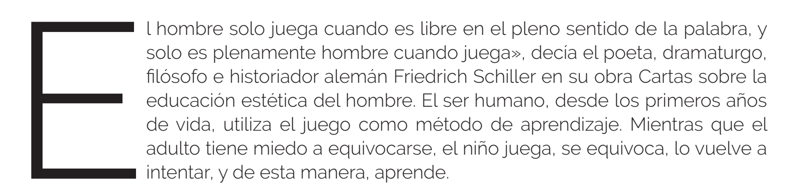
Aunque la promesa de un grupo más numeroso, de villanos, retos y aventuras queda suspendida en nuestras ya mencionadas expectativas, no cabe duda alguna de que la configuración inicial del mundo de ficción del juego plantea en unas líneas a un héroe compasivo pero solitario, posiblemente inseguro ante el peso de la decisión de unificar el reino y convertirse en un rey justo. Por este mismo motivo, confiamos en que *Ni no Kuni II: El renacer de un reino* explore la complejidad del deber y el significado del liderazgo. Quizá Evan aprenda que un auténtico líder inspira sin pretenderlo en lugar de imponer órdenes. Quizá el suyo sea otro camino de madurez y superación que siga la estela del trazado por Oliver y adelante, como precuela, sus pasos. En uno y otro mundo donde no faltan los tronos y los corazones vacíos, una simple rama de árbol puede llegar a ser una varita mágica, un niño puede llegar a ser rey y nosotros solo pedimos poder seguir abriendo los ojos mientras soñamos con un viaje largo lleno de aventuras y lleno de experiencias. ■



IMAGEN: SHUTTERSTOCK

VIDEOJUEGOS EN LAS AULAS

por Luis Magallanes



El hombre solo juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra, y solo es plenamente hombre cuando juega», decía el poeta, dramaturgo, filósofo e historiador alemán Friedrich Schiller en su obra Cartas sobre la educación estética del hombre. El ser humano, desde los primeros años de vida, utiliza el juego como método de aprendizaje. Mientras que el adulto tiene miedo a equivocarse, el niño juega, se equivoca, lo vuelve a intentar, y de esta manera, aprende.

Marzo de 2018

LEVEL UP!

UN POTENTE SISTEMA DE
APRENDIZAJE EN LAS AULAS


IMAGEN SHUTTERSTOCK

Los videojuegos cada vez están más presentes en los hogares, pero siguen siendo estigmatizados por una parte de la población. Tan amados y tan odiados, pueden aportar mucho más que el mero entretenimiento por el cual fueron creados. Son, de hecho, un **vehículo de cultura** en la sociedad actual. En los últimos años ha surgido una corriente dentro del mundo de la docencia que quiere aprovechar ese impulso como algo positivo para empezar a construir nuevos sistemas de aprendizaje: es lo que se conoce como gamificación.

La gamificación es el empleo de mecánicas de juego en el ámbito educativo con el fin de conseguir absorber mejor algunos conocimientos, aderezar resultados y potenciar habilidades, entre otros muchos objetivos. La catedrática de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Alcalá de Henares, **Pilar Lacasa**, explica por qué es tan difícil introducir los videojuegos en el aula: «La tecnología digital se está estigmatizando por miedo y desconocimiento. La escuela ha tenido mucho miedo a introducir el mundo visual porque éste se ha minusvalorado frente a la letra y a la lengua escrita»; los adultos no han sido educados en el discurso visual.

A pesar de la negativa de algunos profesores a abrirse a las nuevas tecnologías, los defensores del uso de los videojuegos en la escuela están convencidos de que la gamificación conecta al alumno con el proceso de aprendizaje, fomenta la autonomía y la colaboración en el aula, impulsa la creatividad y permite al profesor conocer, de primera mano, **el proceso de aprendizaje** del alumno. El principal objetivo del uso de los videojuegos en el aula es que el estudiante aprenda. Así las cosas, el docente debe plantearse qué es lo que quiere enseñar y, para ello, elegir el videojuego que sirva de instrumento para motivar y potenciar el aprendizaje. Por ejemplo, para conocer la cultura e historia de Egipto se puede usar *Assassin's Creed Origins*. ▶

"CON MINECRAFT, LOS ALUMNOS APRENDEN DISEÑO Y RELACIONES SOCIALES. LOS NIÑOS INTERACTÚAN Y CONSTRUYEN JUNTOS"

De acuerdo con la catedrática, los profesores deben «buscar buenos juegos, con buena narrativa, buenos gráficos y pantallas que ayuden a la resolución de problemas» que permitan crear, innovar y educar.

Siguiendo esta misma doctrina, los profesores Francisco Ignacio Revuelta Domínguez y Jorge Guerra Antequera, en su estudio *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*, apuestan por **la implementación de los videjuegos en las aulas**, como complemento para el aprendizaje de los alumnos. Revuelta y Guerra consideran que «el verdadero potencial de los juegos está en cada uno de ellos, sin importar el género o la temática».

El profesor Revuelta apunta a que el videojuego se puede utilizar como un instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje dividido en dos vertientes. «La primera, como un simulador de aprendizaje o herramienta en el cual se puede comprobar el nivel de competencia del alumno de acuerdo a las exigencias que le propone el videojuego. La segunda, como un entorno virtual de aprendizaje, donde el estudiante es motivado a resolver problemas académicos interactuando dentro del espacio del videojuego, como pasa con el videojuego de construcción *Minecraft*».

Microsoft, siendo consciente de la utilización de *Minecraft* por parte de algunos docentes, ha desarrollado *MinecraftEdu*, una **versión educativa** para que puedan emplearla como herramienta de aprendizaje. Algunos colegios españoles como el Colegio Alameda de Osuna en Madrid, l'Escola Pàcalm en Barcelona o el instituto Escuela Jardín, localizado en Valencia, llevan años valiéndose del juego en sus clases de primaria. Según argumenta Lacasa, la producción de Mojang es un gran ejemplo para que los docentes lo empleen en las aulas: «Con *Minecraft*, los alumnos aprenden diseño y relaciones sociales. Los niños interactúan y construyen juntos. Además, ven vídeos en Youtube para aprender más sobre el juego».



IMAGEN: LISA PHU/KTOO

***Minecraft* en las aulas**

—

Los profesionales admiten las ventajas de títulos como *Minecraft*, donde los alumnos pueden desarrollarse en campos como el diseño, las relaciones sociales y el aprendizaje proactivo.

LOS SERIOUS GAMES

Muchas escuelas que repudian los videojuegos comerciales emplean los *serious games* (videojuegos serios). Son títulos **diseñados con un propósito distinto** al de la pura diversión. Según los profesores Revuelta y Guerra, si a un juego se le pone la etiqueta de educativo, éste pierde atractivo para los alumnos. Además, afirman que casi todos los productos que llevan la etiqueta de educativo acaban siendo software académico **disfrazado** de juego. Siguiendo con la misma línea, la profesora Lacasa afirma que «los *serious games*, salvo algunas excepciones muy buenas, son igual que un manual». Además, la profesora añade que «es difícil que los *serious games* logren la inmersión, que es la característica más importante de un videojuego». Lacasa incide en que existen productos comerciales que podrían ser incluidos en la categoría de juegos serios: «hay productos comerciales muy buenos para enseñar Historia que se podrían considerar serious games porque están enseñando contenidos del currículum».

Lacasa es partidaria de **trabajar con videojuegos comerciales en las aulas**, ya que tienen mucho potencial en el ámbito educacional: «Cuando utilizas un videojuego comercial como instrumento educativo se crea una situación de enseñanza y aprendizaje en la que tienen que aparecer nuevos roles, que son los de enseñar y aprender». Asimismo, con esta clase de juegos, el alumno está reflexionando sobre lo que hay en él. La profesora señala que se pueden introducir los videojuegos «desde los primeros niveles educativos, desde que empiezan a jugar con el móvil de sus padres».

Lacasa recomienda a los docentes una serie de videojuegos que considera de gran valor: *Super Mario Bros, Tomb Raider, Portal* y *Harry Potter.* ▶

Pilar Lacasa
—
Catedrática de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Alcalá de Henares, es una firme defensora del uso de los videojuegos de corte comercial en las aulas. Una propuesta siempre abonada por un posterior ejercicio de reflexión



«Cuando juegan a *Tomb Raider*, reflexionan sobre cómo construir historias y sobre problemas morales relacionados con la violencia. Cuando juegan con *Mario Bros,* están dilucidando **cómo pasar** de un nivel a otro. También, qué estrategia tienen que utilizar para hacer desaparecer al monstruo que está en el castillo y que el jugador tiene grandes dificultades para superar. Debe **reflexionar**, debe **buscar ayuda**. Son dificultades mucho más relevantes que los problemas que aparecen en los cuadernos de matemáticas que les mandan en verano».

La catedrática considera que el lenguaje audiovisual que fomentan los videojuegos es tan potente como el lenguaje escrito ya implementado desde hace años en las escuelas. Pero como toda novedad, Lacasa aconseja a los profesores una serie de puntos a tener en cuenta:

El primero de todos es **no tener miedo a introducir el videojuego como método de aprendizaje** en el aula. El segundo, hace hincapié en que es muy importante que el adulto juegue antes de llevar el videojuego elegido a clase; de este modo, podrá dialogar y reflexionar con los alumnos sobre los distintos contenidos de la obra. Este punto es necesario, ya que es aquí donde se fomenta el buen aprendizaje del alumno, puesto que en casa el niño se divierte, pero **no dedica tiempo a dialogar y a reflexionar** sobre el videojuego que está utilizando. El tercer consejo es que el profesor seleccione buenos juegos, sencillos y de su interés. Sería bueno empezar la selección con aquellos de alto componente estético, como por ejemplo, *The Journey*. El cuarto consejo es que el profesor busque vídeos e información sobre el título seleccionado en webs o que vea vídeos en Youtube para poder aprender todo lo que pueda sobre el juego del cual quiere extraer unos valores. El último consejo y el más importante es que el profesor **debe dejarse enseñar por sus propios alumnos**. Este punto impulsa un equilibrio comunicacional entre el alumno y el profesor muy enriquecedor para ambas partes, pues ahí es donde intercambian roles y adquieren nuevos conocimientos y valores.

Pilar Lacasa está segura de que aún queda mucho camino por recorrer. Aun así, sabe también que los jóvenes están abriendo caminos impensables hacía el futuro y que hay que seguirlos sin asustarse. ■

"LAS DIFICULTADES DE UN VIDEOJUEGO SON MUCHO MÁS RELEVANTES QUE LOS PROBLMAS QUE APARECEN EN LOS CUADERNOS QUE LES MANDAN EN VERANO"



IMAGEN: FRED DUFOUR/AFP/GETTY



LEVEL UP!

UNA VIDA EN LA YAKUZA

por Juan Tejerina

Con la llegada de *Yakuza 6: The Song of Life*, regresan las desventuras de Kiryu Kazuma, el miembro de la Yakuza más famoso del mundo del videojuego. Podríamos hablar largo y tendido de lo que encontraremos en el juego, pero para entender la franquicia —cuyo éxito en Occidente es relativo— es conveniente descubrir qué se esconde detrás de su concepto. Sé bienvenido a Japón, donde la organización criminal más grande del mundo es algo más que una mafia, supone un estilo de vida. La mano perdedora de un juego de cartas.

Marzo de 2018

YAKUZA

UNA MANO PERDEDORA

Conocida como una de las organizaciones criminales más poderosas del mundo, la Yakuza se ha convertido en un mal necesario dentro de la sociedad japonesa. Poseedores de una historia oscura, misteriosa, violenta y rica en tradiciones, representa hoy en día una serie de valores que se sumieron en el olvido con la caída de los samuráis. Entender la Yakuza es entender una parte de Japón. Una organización con una tradición que cruza varios siglos de historia y que a día de hoy opera con un nivel de sofisticación equiparable al de cualquier multinacional.

Y**a-ku-za** responde la combinación 8-9-3 del *oicho-kabu* (おいちょかぶ), un juego de cartas tradicional japonés. Una **combinación perdedora**, que sirve como poético origen del nombre bajo el que se uniría un grupo de parias. Proscritos, rechazados por la sociedad que acabarían encontrando una verdadera familia en el abrazo de aquellos que **no tienen un hogar al que regresar**. Una familia que —aun sin estar en sus mejores tiempos— cuenta con más de cien mil miembros activos y se erige sobre el esqueleto de una jerarquía anclada en el pasado y las tradiciones. Dentro de su estructura piramidal, se mantienen **fieles a la tradición japonesa** de la lealtad, cuyos orígenes se remontan a la época de los samuráis. La relación *Oyabun-Kobun* hace del primero un padre y del segundo un hijo que le debe una lealtad inquebrantable y una **obediencia absoluta**. Las relaciones interpersonales dentro de la Yakuza son próximas a las de una familia con unos valores muy estrictos de respeto y lealtad.

Son muchos los rasgos característicos de la Yakuza y uno de los más notorios es el *yubitsume* (指詰め), el ritual con el que expían sus fracasos. Cuando un miembro de la Yakuza falla en su tarea, decepciona a su *oyabun* o cae en la deshonra procede a **amputarse una falange** del dedo meñique izquierdo y ofrecérsela a su *oyabun* convenientemente envuelto —según la tradición—, en telas. Este gesto, más allá del sacrificio que supone, tiene también un **importante calado simbólico**, pues convierte al mutilado en alguien aún más dependiente de su *oyabun*. En la era Meiji, la ausencia del dedo meñique impedía blandir la espada con soltura, haciendo del individuo alguien más necesitado de su superior.

Otra de las señas de identidad de un *yakuza* es —cómo no— los increíbles tatuajes que cubren sus cuerpos y cuyos motivos suelen girar en torno a mitos japoneses ancestrales. Lejos de tener un significado estético, ocultan un mensaje mucho más profundo a varios niveles de entendimiento. En primer lugar, los tatuajes servían como **identificador visual**. Los *yakuza* acostumbraban a encontrarse en baños públicos donde la desnudez es mandatoria y gracias a los mismos podían reconocerse entre ellos. El motivo por el cual se encontraban en dichos baños es obvio: estando desnudos era imposible ocultar un arma. En las calles, un *yakuza* suele llevar camisa de manga larga y cuello alto para ocultar los tatuajes. A pesar de que acaban cubriendo todo su cuerpo, suele existir **una zona central sin tatuar.** Esta área atraviesa el centro del pecho y se mantiene así para evitar posibles fallos de hígado y estómago. Asimismo, cumple con la función de permitir llevar ropas tradicionales japonesas sin levantar ningún tipo de sospecha. ▶


IMAGEN: FRED DUFOUR/AFP/GETTY

Lejos de ser el resultado de un proceso conocido en los tiempos que corren, los tatuajes **se completan a lo largo de muchos años** mediante la técnica del *irezumi* (入れ墨), una práctica tradicional que reniega de cualquier tipo de componente eléctrico y se realiza **completamente a mano** con una aguja hecha generalmente de bambú. Dada la naturaleza de la técnica, resulta increíblemente doloroso y no sólo sirve para identificar a los *yakuza* como criminales, sino también como rito de iniciación y señal de gran respeto dentro del grupo. Es importante recalcar que **en Japón los tatuajes eran ilegales hasta 1945** y —aún hoy— muchos negocios en Japón prohíben la entrada a clientes tatuados. En una sociedad como la japonesa, donde el machismo impera, cabe esperar que las esposas de los *yakuza* sean tatuadas también **como símbolo de devoción y sumisión hacia sus esposos**. Con el tatuaje aceptan un estigma de por vida.

ORÍGENES DESCASTADOS

Los orígenes de los *yakuza*, a nivel social, no pueden ser más humildes. Son, en esencia, individuos que por un motivo u otro han sido **rechazados por la sociedad**. Habría que remontarse al siglo XI en los tiempos del Japón feudal para recalar en los *barakumin* (部落民): personas extremadamente pobres que vivían exiliados en pueblos remotos. Su casta era tan baja que incluso **se les prohibía tocar** a todo aquel de una clase superior. Pisoteados por la sociedad, desempeñaban aquellos trabajos que nadie más quería hacer y no se contemplaban con respeto por el resto de la población**. Labores relacionadas con la muerte**, como enterrador, carnicero o peletero eran aptos para un *barakumin*. Por increíble que pueda parecer, esta casta social **perdura a día de hoy** y los descendientes de *barakumin* siguen siendo contemplados con desdén dentro de la sociedad nipona. Por este motivo, no es de extrañar que muchos de ellos acaben encontrando en la Yakuza los brazos de **una familia que no les juzga** ni les mira por encima del hombro. No en vano suponen casi un 60% de la organización. Asimismo, un 30% está conformado por coreanos nacidos en Japón, y es que la sociedad nipona **jamás aceptará a un extranjero como japonés**, por mucho que haya nacido allí.

A pesar de sus orígenes como rechazados y sus actividades criminales, lo cierto es que se refieren a sí mismos como *ninkyō dantai* (任侠団体), que puede ser traducido como «grupos caballerosos». Cuando el histórico terremoto de Kobe tuvo lugar en ▶

"MUCHOS ENCUENTRAN EN LA YAKUZA EL ABRAZO DE UNA FAMILIA QUE NO LES JUZGA."

el año 1995, los *yakuza* del Yamaguchi-gumi (la facción más poderosa de la Yakuza, cuyos beneficios anuales rondan los 80 billones de dólares) **fueron los primeros en prestar ayuda** a la población. Tanto es así, que lo hicieron con mayor rapidez y eficacia que los propios cuerpos de seguridad del estado. Permitieron que los damnificados se refugiasen en sus locales y proveyeron a la población de comida, enseres y consumibles sanitarios. En el año 2011, tras la desafortunada combinatoria de terremoto y tsunami de Tōhoku, enviaron camiones, e incluso helicópteros de suministros a las víctimas. De esta forma, se evidencia su **predilección por los débiles** y un amor patrio que les ha llevado a relacionarse de cerca con grupos políticos de extrema derecha.

Ocurre lo contrario cuando se ven cara a cara con grandes potencias económicas. Algunas de las prácticas más comunes dentro de la Yakuza son el **chantaje** y la **extorsión**, algo que se les da tan bien que incluso disponen de grupos especializados en tales menesteres llamados *sokaiya* (総会屋). Dichos grupos se dedican a **comprar acciones** de las empresas escogidas hasta conseguir el peso suficiente como para formar parte del consejo de dirección. Una vez consiguen el acceso a una de estas sillas, no dudan en hurgar en el pasado de los directivos hasta dar con detalles truculentos, comprometedores y oscuros. Con esta información en las manos, no les resulta complicado proceder a una conveniente —y elegante— **extorsión**. De hecho, lejos de aceptar un vulgar intercambio de dinero, lo que hacen es montar enormes eventos y venderles los pases de entrada a sus víctimas con precios desorbitados.

CONTROL DE INDUSTRIAS PARA ADULTOS

A pesar de que sus actividades se extienden hasta prácticamente todos los sectores, resulta especialmente llamativo el control que tienen sobre la industria del entretenimiento adulto. No sólo hablamos de *pachinkos*, apuestas y videojuegos (sí, la Yakuza tiene una interesante historia con el mundo del videojuego), sino también **con la industria pornográfica**. No es ningún secreto que en Japón es ilegal producir películas pornográficas de corte «duro» y el resto de filmes son convenientemente censurados. De esta manera, la propia Yakuza **encuentra su hueco a la hora de cubrir una demanda** que legalmente no es posible. Ellos se encargan de rodar, producir y distribuir este contenido de corte ilegal. Por si fuese poco, hacen negocios con EE.UU. donde este tipo de contenido tiene mucha demanda entre su público. Por último, se encargan de fichar y llevar hasta Japón a mujeres extranjeras **embaucadas con falsas promesas**. Una vez llegan al país del sol naciente atraídas con cantos de dinero y fama, se les arrebatan los pasaportes y se les fuerza a convertirse en actrices porno, *strippers* o prostitutas. Lamentablemente, algunas llegan a ser vendidas como esclavas. Existen grupos de la Yakuza que trabajan solo en torno al tráfico humano y —lo que es aún peor— ganan muchísimo dinero con la pornografía infantil.




IMAGEN: FRED DUFOUR/AFP/GETTY

"TRAS EL TERREMOTO DE KOBE EN 1995 FUERON LOS PRIMEROS EN ASISTIR A LA POBLACIÓN"

EN LA CULTURA POPULAR

La presencia de la Yakuza en la sociedad japonesa ha acabado influyendo, de manera inevitable, en un sinfín de obras de calado cultural. Películas, *mangas* y videojuegos reflejan con mayor o menor exactitud **la vida dentro de la Yakuza**. Sin embargo, fue en el año 2009 cuando Anton Kusters, fotógrafo belga, obtuvo el beneplácito para entrar dentro de la Yakuza y trabajar durante dos años en un reportaje acerca de este grupo. Según sus propias palabras, «esperaba entrar en un mundo del estilo *Kill Bill*, donde la gente corre con espadas cortándose la cabeza y las calles bañadas de sangre. Obviamente porque no tenía ni idea. Tan sólo había visto películas y lo que me encontré fue un mundo muy diferente y sutil. Un mundo que confía en la presión, en las apariencias y en el control mucho más que en la propia violencia.»

Según Kusters, uno de los aspectos más llamativos de su estancia dentro de la Yakuza fue el hecho de que tenían permitido a nivel legal el **tener edificios a su nombre** donde poder reunirse. Aún más sorprendente resultaba encontrarse con placas en la entrada donde se podía leer el propio nombre de la Yakuza.

Un grupo criminal cuyas propias raíces están tan hundidas en la tradición nacional sólo puede ser entendido en plenitud **dentro de su marco cultural**. Desde su organización, pasando por su sistema jerárquico hasta los motivos de sus tatuajes y técnicas de elaboración, la Yakuza es —sin duda—un reducto cultural que **se niega a abandonar el pasado** sin renunciar a las comodidades del presente.

Videojuegos como la saga *Yakuza* (龍が如く) nunca alcanzarán —en Occidente— la aceptación que tienen en el pais nipón y **es comprensible**. Solo en Japón se puede llegar a entender lo que suponen las lecturas y sublecturas de la franquicia. Sin embargo, aventurarse a bucear en ella puede ser un viaje de descubrimiento cultural. Una experiencia a atesorar.

Por supuesto, ni la saga *Yakuza* ni muchas de las películas sobre el género representan con exactitud la oscura realidad de la mafia japonesa. A pesar de todo, si aprendemos a ver **más allá de ese toque de exageración paródica** tan ligada al género, podremos descubrir mecánicas y conceptos que nos hablan al oído de cómo aún perduran conceptos antiguos olvidados y —por qué negarlo— sorprendentes. ■



NINTENDO: MÁS ALLÁ DE LOS JUEGOS Y EL CARTÓN

por Alejandro Redondo

A poco más de un mes para el lanzamiento de Nintendo Labo, son muchos los usuarios que aún se preguntan qué ha llevado a los de Kioto a embarcarse en un proyecto de esta naturaleza. ¿Es un movimiento coherente con la propia filosofía de la compañía? Aunque Nintendo lleva décadas dedicándose al mundo de los videojuegos, su actividad económica ha variado en múltiples ocasiones a lo largo de su historia. Desde su nacimiento —a finales del siglo XIX— hasta la producción de sus primeras máquinas arcade y las posteriores Game & Watch —años 70 y 80—, ha tenido oportunidades para participar en todo tipo de sectores y proyectos. Y las láminas de cartón de Labo no son una excepción.

Marzo de 2018



IMAGEN: BUSINESS WIRE

ANTECEDENTES DEL CONCEPTO

«CREAR, JUGAR Y DISFRUTAR»

El 17 de enero de 2018 fue anunciado oficialmente Nintendo Labo, un nuevo concepto de juego orientado a familias y basado en el montaje de estructuras de cartón que, una vez ensambladas, permiten interactuar con Switch y sus Joy-Con. Tras los poco más de tres minutos y medio de presentación, gran parte del sector se mostró escéptico ante una propuesta atípica que parecía alejarse de la actividad por la que hoy en día es conocida la compañía de Kioto. Sin embargo, el concepto de «crear, jugar y disfrutar» de Labo tiene claros antecedentes en la propia historia de Nintendo, y más concretamente entre mediados de la década de los sesenta y la de los setenta. Para poder analizarlos con perspectiva, es necesario conocer antes cómo se llegó a ese punto.

Todo comenzó en 1889, cuando un artesano llamado **Fusajiro Yamauchi** decidió abrir en Kioto una pequeña tienda en la que vender *Hanafuda*, unos naipes ilustrados que habían estado prohibidos en Japón hasta unos años antes. El buen hacer de Yamauchi durante las décadas venideras consiguió situar a «Nintendo» —así llamó a su negocio— como una de las empresas referentes en la creación y distribución de cartas. Y así continuaría siendo hasta 1929, año en el que tuvo que jubilarse y ceder el testigo a su yerno, Sekiryo Kaneda. El mandato del segundo presidente de la compañía estuvo marcado por la Segunda Guerra Mundial y los múltiples esfuerzos por optimizar los procesos y costes de producción de las *Hanafuda*, que seguía siendo la fuente de ingresos de la compañía.

La estabilidad de Nintendo se vio amenazada en 1949, cuando Sekiryo Kaneda tuvo que abandonar su puesto tras una enfermedad. Su nieto Hiroshi Yamauchi, que por aquel entonces tenía solo 22 años y cursaba estudios universitarios, tuvo que hacerse cargo de la presidencia ante la ausencia de su padre, que había abandonado a la familia una década atrás. Los años cincuenta comenzaron de forma difícil para la compañía, con el reciente fallecimiento de Kaneda y una serie de importantes huelgas de trabajadores, que no veían con buenos ojos los movimientos tan arriesgados —e inexpertos— del nuevo presidente.

A pesar de las dificultades iniciales, **Hiroshi Yamauchi** continuó con el negocio de las cartas durante muchos años más. El primer gran hito de su mandato se produjo en 1959, cuando Nintendo logró firmar un contrato de licencia con **Walt Disney** para lanzar líneas de naipes ilustradas con sus populares personajes. Una buena campaña de *marketing* —que incluía los primeros anuncios de la compañía en televisión— llevó a los de Kioto a aumentar considerablemente sus ganancias y a entrar en la década de los sesenta siendo la reina indiscutible en la producción y venta de cartas. Mientras que en 1958 la empresa tenía una cuota de mercado de en torno al 30 %, en 1962 ya había logrado alcanzar el 80 %. Nintendo comenzaba a ver los frutos de tantos años de trabajo y dedicación a un sector.

En 1964, cuando todo parecía ir a pedir de boca, las cartas de Disney comenzaron a perder popularidad de forma preocupante. El castillo de naipes comenzaba a derrumbarse, así que Hiroshi Yamauchi decidió explorar **otras vías de negocio** para garantizar la supervivencia de la compañía: sopas de fideos, hoteles del amor, una empresa de taxis… Todas resultaron ser un fracaso y una traición a la propia historia de Nintendo, por lo que al presidente solo le quedaba una opción: volver a los orígenes e intentar revertir la situación mediante la producción y venta de juegos, pero sin llegar a abandonar el campo de los naipes. Para asegurarse de que esta vez daba en el clavo, decidió contratar a jóvenes recién titulados que aportasen nuevas ideas. Uno de ellos respondía al nombre de **Gunpei Yokoi** y se convertiría, sin saberlo, en el futuro responsable de éxitos como Game & Watch o Game Boy.

La tarea inicial de Yokoi consistía en revisar y **mantener la maquinaria** de cartas de la empresa. Fue así hasta que Yamauchi sorprendió a su nuevo trabajador jugando con un artefacto que había creado en horario laboral. El presidente se interesó por su producto y decidió comercializarlo en 1966 bajo el nombre de **Ultra Hand**, logrando vender 1,2 millones de unidades a 600 yenes cada una. Así fue cómo ▸

"NINTENDO EXPLORÓ IDEAS COMO LAS SOPAS DE FIDEOS, LOS TAXIS Y LOS HOTELES DEL AMOR"

Gunpei Yokoi comenzó a liderar su propio departamento de investigación y desarrollo de juguetes. A finales de la década de los 60, los de Kioto no solo habían doblado su volumen de negocios, sino que habían conseguido que las cartas dejasen de ser su actividad económica principal.

Desde el lanzamiento de Ultra Hand hasta la llegada de las máquinas arcade a mediados de los setenta, el laboratorio de Gunpei Yokoi fue un auténtico hervidero de ideas. La compañía de Kioto exploró todas las vías posible en materia juguetera, lanzando al mercado productos de corte clásico —como rompecabezas, juegos de mesa o deportivos— **juguetes electrónicos** —como el famoso Love Tester, Ultra Machine o las increíbles pistolas de luz— e incluso inventos tan sorprendentes como una máquina de algodón de azúcar casera o una conga con ritmos latinos pregrabados. Decenas y decenas de originales cachivaches para ser disfrutados por jóvenes y adultos, tanto en solitario como en familia. Y algunos de los cuales han ayudado a inspirar a Nintendo Labo y su concepto de ensamblar cartón.

La primera gran referencia es **Nintendo & Block** —abreviado como N&B Block—, un juguete de construcción basado en el concepto de LEGO que permitía crear infinidad de modelos gracias a sus piezas rectangulares, circulares o con formas especiales. Se comercializó desde 1968 hasta 1972, y contó con más de **cuarenta *packs*** que permitían crear casas, vehículos motorizados, relojes que funcionaban al enchufarse a la red eléctrica o incluso un instrumento musical basado en campanas. Nintendo ofrecía la posibilidad de comprar piezas por separado para sustituir aquella que se perdiese o para dar alas a los más inconformistas. ¡Los bloques eran, incluso, compatibles con otros productos de la empresa! Todas estas características ayudaron a convertir a N&B Block en un éxito de ventas.

El otro gran antecedente a Nintendo Labo es **Paper Model**, unas hojas de cartulina de casi 50 centímetros de largo que permitían crear figuras de gran calidad utilizando solo tijeras y pegamento. Lanzadas en 1974 y vendidas en papelerías, tuvieron varias categorías que incluían edificios, vehículos y animales. Poco después se pondría a la venta la serie Panorama, que incluía como mínimo cuatro hojas y que permitía ensamblar construcciones tan complejas como un puerto marítimo. En total, **39 modelos** que gozaron de una gran popularidad y que, al igual que Nintendo Labo, tenían la capacidad de mantener a una familia cooperando durante tardes enteras. Lo importante no era el resultado, sino el camino hasta llegar a él.

La actividad de Nintendo en la industria del ocio electrónico está repleta de referencias a su propia historia. No solo Labo; desde R.O.B, Power Glove o Super Scope hasta los bongos de *Donkey Kong*, el control por movimiento de Wii o los amiibo, siempre ha existido una intención clara por **trascender** el propio concepto de videojuego y ofrecer una experiencia similar a la de un juguete de antaño. Es importante saber de dónde se viene para saber a dónde se va. Y, en ese sentido, el espíritu de Gunpei Yokoi —innovación, creatividad, calidad— ha estado y **sigue presente** de alguna manera en todos y cada uno de los pasos que la gran N da a día de hoy en el mercado.

En palabras del propio **Shigeru Miyamoto**, Nintendo «no es una compañía de videojuegos, sino una firma que siempre intenta proporcionar nueva diversión». El creativo ha reconocido además que —al igual que Yamauchi hizo cuando contrató a Yokoi— actualmente buscan incorporar a personas que en el futuro quieran hacer cosas tan creativas como Labo. Cuándo, cuántas y de qué tipo son un misterio. Lo único seguro es que Nintendo seguirá caminando por su propia senda, su particular camino repleto de ideas capaces de sacar una sonrisa, por igual, a jóvenes y adultos. ■



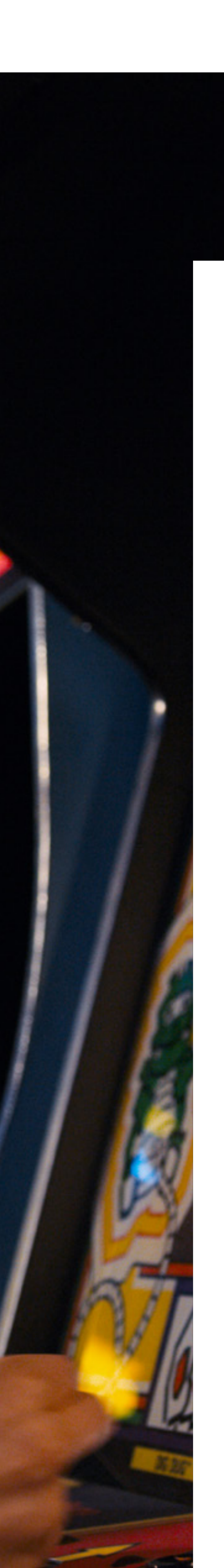
Cartas Hanafuda

—

Los orígenes de Nintendo están en esta suerte de naipes ilustrados que estaban prohibidos en Japón hasta unos años antes de que los de Kioto los comercializasen.



IMAGEN: STRANGER THINGS / NETFLIX



DEL NETFLIX & CHILL AL GAMING & ENJOY

por Juan Carlos Saloz

Con un mechero y una fotografía, Rachel Amber rompe con su niña del pasado al final del primer capítulo *de Life is Strange: Before the Storm*. Antes de continuar con la precuela de **una de las aventuras gráficas más laureadas de los últimos años**, tenemos que esperar varias semanas de intriga ante un *cliffhanger* fabuloso. Sabemos cómo acabará la historia. Pero, como ocurría en la reciente *Bates Motel*, el camino que nos llevará hacia ese final es del todo incierto. De momento, tenemos un incendio, un personaje que acaba de encontrar **un detonante para sus acciones** y un entorno conocido al que ansiábamos volver.

Marzo de 2018

DE VIDEOJUEGOS A SERIES

Y DE SERIES A VIDEOJUEGOS

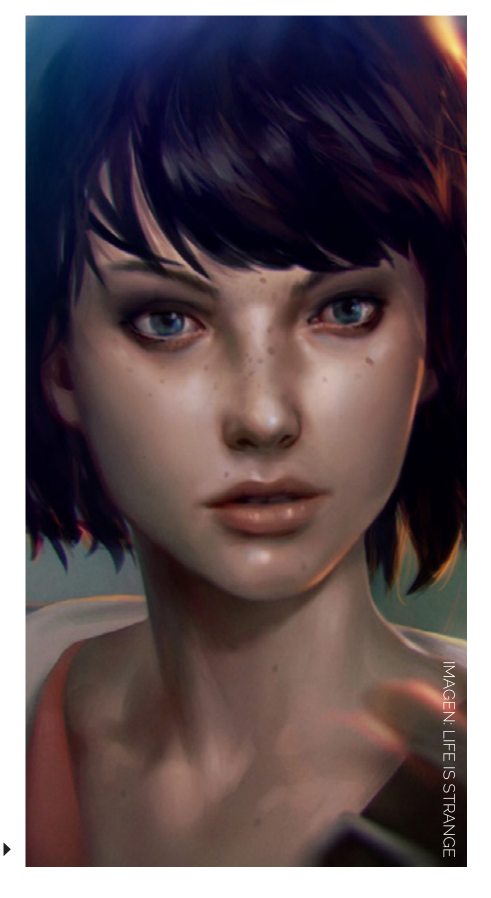
Gracias a plataformas como Netflix, nos encontramos en el mejor momento de la historia de las series. Con Steam y las nuevas posibilidades tecnológicas, ocurre algo similar con los videojuegos. Pero ¿qué ocurre cuándo ambos lenguajes se unen? El *Batman* de Telltale o *Life is Strange* demuestran que es posible crear una serie en la que el protagonista sea el jugador. Y lo mismo ocurre con series como *Si fueras tú*, en las que el público toma las decisiones más importantes de la trama. ¿Estamos ante los primeros pasos de una nueva forma de ver (o jugar) series?

Ahora, con el videojuego publicado al completo, podemos decidir darnos una maratón de *Before the Storm* para unir las piezas que necesitamos en cada capítulo. Pero, quienes lo jugamos en cuanto salió al mercado, experimentamos la misma sensación que cuando aparece una nueva temporada de *Juego de Tronos* o cuando veíamos *Dragon Ball* de críos.

Nosotros **podemos cambiar levemente el destino de los personajes** (porque la conclusión está escrita desde antes de comenzar la historia) y las acciones de la protagonista las controlamos directamente. Pero lo que experimentamos con este videojuego lo tenemos bien interiorizado: es televisión pura y dura.

Si nos subimos al Delorean y viajamos hasta la década de los 90, encontramos **un mercado de los videojuegos bien distinto al actual**. Pese a que muchos títulos ya apostaban por historias complejas, la dificultad técnica de la época y la idea del videojuego como un entretenimiento infantil provocaban que los títulos de mayor éxito no tuvieran una gran trascendencia narrativa. Por más que Mario o Sonic tuvieran un *background* interesante, el hueco que dejaban para las grandes historias lo ocupaban pequeñas aventuras gráficas cuyas animaciones eran muy básicas.

Pero, poco a poco, **el fenómeno cine-juegos salió a la luz** y el mercado cambió por completo. Como explica José María Villalobos en el libro *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*, «cuando los polígonos sustituyeron a los bits, se comenzaron a utilizar secuencias con el mo-


IMAGEN: LIFE IS STRANGE

tor del juego, que no eran tan caras de producir como las cinemáticas. A partir de entonces, el argumento del juego se pasó a contar con escenas pregrabadas, dejando el resto para la interactividad». Aunque, en una entrevista posterior, Villalobos me aseguró que «los videojuegos deben narrar desde la interactividad, no convertirse en cine», las grandes franquicias han continuado aprovechando esta unión de medios **hasta convertirlos en series interactivas**.

Ya no es solo que *Uncharted* presente a un Indiana Jones del Siglo XXI y se narre tanto desde el juego como de las cinemáticas. Tampoco que de los bits de *Final Fantasy* se pasara a los polígonos y después a la hiperrealidad. En los últimos años, el videojuego ha trascendido la mera forma cinematográfica para añadir también su narrativa. Y, en última instancia, ha tomado el lenguaje de las series para regalar a los espectadores experiencias similares a las de Netflix, aunque con el añadido de que pasamos de ser espectadores a jugadores. Quizás, del *Netflix & Chill* acabemos pasando al *Gaming & Enjoy*.

Si analizamos **cualquier videojuego de Telltale Games**, nos encontramos con una estructura muy similar a la de *Altered Carbon* o *Stranger Things*. Es decir, se trata una narración alargada en el tiempo que se estructura en capitulos que cuentan con tres actos bien diferenciados. En cada uno de los capítulos encontramos una introducción mínima de lo que ha ocurrido anteriormente, después se da paso a una acción original y se termina con una conclusión o un *cliffhanger* que nos retiene hasta la siguiente semana. Tanto en el laureado *Batman* de Telltale como en *Beyond Two Souls* de David Cage, esta fórmula se repite una y otra vez, ganándose tanto a la crítica del sector como a un público que no estaba habituado a tocar una consola. A diferencia de los RPG tradicionales, donde la historia también tiene un peso definido, **la interacción se reduce** para dar paso a una narrativa más rica. Y, en lugar de dejarnos libres hasta que una cinemática concreta nos pone en situación, la acción se entrelaza con la historia en todo momento. Un gran ejemplo lo tenemos en *The Walking Dead*. Mientras la serie **no deja de perder audiencia**, cada vez más aficionados se pasan a las posibilidades de la saga de Telltale.

El caso *The Walking Dead* es uno de los que mejor definen por qué funciona tan bien esta hibridación de lenguajes. Mientras que la serie se encuentra actualmente en un momento de separación máxima con el público, con un registro del pasado noviembre en el que llegó a su audiencia más baja desde 2012, el videojuego (ya convertido en saga) **ha encandilado al público en todas sus entregas**. Aunque no ha conseguido los mismos números que la serie televisiva, algo que sería inviable para cualquier aventura gráfica actual, ha construido una historia mucho más rica que los fans han sabido apreciar. A unos meses de estrenarse su cuarta entrega (conformada por varios capítulos, como las tres anteriores), los jugadores están a la expectativa de una nueva historia terrenal, que sabe centrarse en la parte más humana del apocalipsis y juega la temática de los zombis a su favor, algo que se ha ido disipando en la serie.

***Guardianes de la Galaxia* es otro gran ejemplo**. Gracias a los videojuegos de Telltale, estos personajes de cómic han llegado hasta nuestras manos para que empaticemos con ellos mientras se mantiene un lenguaje muy similar al de la pantalla grande.

Los videojuegos han definido una nueva vía para contar historias (o más bien, una vieja forma aplicada a nuevos recursos) hibridando los dos medios que mejor funcionan hoy día. Pero ¿cuál es el siguiente paso? Para completar el círculo, quizás sea hora de que la fórmula se repita a la inversa. Es decir, que las series apuesten por darle el mando de la narrativa al público. **¿Os imagináis poder elegir si Eddard Stark muere o no al final de la primera temporada de *Juego de Tronos*?** Algunas series como *Westworld* o *El Ministerio del Tiempo* ya han jugueteado con estas posibilidades, pero **hay otras que han llevado la interactividad más allá**, convirtiéndola ipso facto en un sello de identidad.

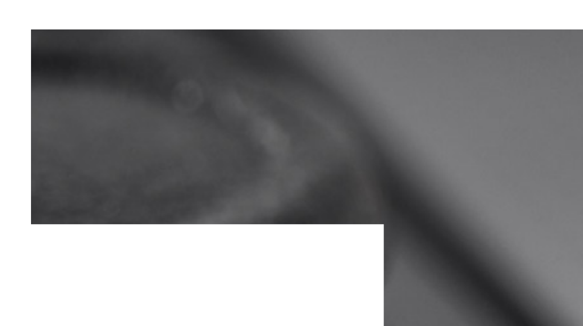
En *Si fueras tú*, un *thriller* adolescente de TVE emitido el pasado año, cada semana los espectadores elegían, a través de las plataformas online, los caminos que tomarían cada una de las tramas. A grosso modo, era una especie de llevar las aventuras gráficas a la televisión, aunque la decisión venía por parte de la masa de espectadores que la seguía.

En la plataforma digital *PlayGround* **se llevó esta idea al directo**, simulando una experiencia muy similar al del primer *Monkey Island*. El video en cuestión se llamaba *I Block You*, y contaba la historia de una pareja en la que el chico perseguía a su novia tras un ataque de celos. La audiencia que estuviera viendo en directo esa historia podía elegir el camino que la protagonista podía tomar en cada momento, de forma que podría acabar con su novio o dejarlo para irse de fiesta. **Un pequeño atisbo de lo que se puede llegar a conseguir gracias a este sistema**.

Por supuesto, se pierde toda la gracia si se trata de una elección democrática que se elige en consenso. Sin embargo, la idea de que seamos nosotros mismos quienes marquemos el camino de nuestros personajes está calando con cada vez más fuerza. Las grandes productoras se han dado cuenta de que las posibilidades tecnológicas y el mundo de las redes sociales demandan una nueva narrativa, por lo que quizás pronto encontremos la fórmula definitiva que satisfaga esta evolución incipiente.

En la **edad dorada de las series y los videojuegos**, que los dos medios que más y mejor han evolucionado en los últimos años confluyan es prácticamente inevitable. Ahora queda ver si se halla la fórmula correcta de hacerlo sin renunciar a ninguno de los dos lenguajes o, como la realidad virtual, es otra idea más que cae en saco roto. ■

"¿OS IMAGINÁIS PODER ELEGIR SI EDDARD STARK MUERE O NO EN *JUEGO DE TRONOS*?"



LEVEL UP!

EL SECRETO DEL MANDO DE PLAYSTATION

por Ramón Méndez

Un elemento crucial y fundamental en todo videojuego para consola que se precie es, sin lugar a dudas, **el mando de control.** A lo largo de la historia se han lanzado al mercado un gran abanico de mandos en las diferentes plataformas, y son muchas las horas que se pueden invertir ante la pantalla dejando que todas nuestras acciones pasen por dicho mando de control, por lo que es preciso lograr la fusión entre la mano del usuario y el mando. Tradicionalmente, desde que los videojuegos se convirtieron en fenómenos de masas, los diferentes botones del mando siguieron una tendencia bastante marcada, ya que los creadores de hardware lograron **establecer una convención no escrita** de validez internacional con la que cualquier usuario del mundo se puede sentir identificado y que es fácilmente comprensible por todos.

Marzo de 2018



Dicha opción tradicional consiste en **recurrir al abecedario**, ofreciendo las primeras letras del mismo (A, B y ocasionalmente C) y las últimas (X, Y y ocasionalmente Z); aunque culturas como la japonesa empleen códigos de escritura diferentes, el conocimiento general de este abecedario es internacional, ya que varias de las lenguas más habladas del mundo (inglés, francés, español, alemán) lo utilizan como base.

De este modo, se consigue **un código semiótico** fácilmente reconocible por todos los usuarios. Más particular resulta el caso de los botones L y R, que hacen acto de presencia en prácticamente todas las consolas. Siempre se trata de botones laterales, situados en la parte superior del mando o de la consola portátil, de tal modo que el botón L es el que está a la izquierda (*left*) y el botón R es el que se encuentra a la derecha (*right*). Eso sí, su nomenclatura puede variar según la plataforma en la que se encuentren (L, R, L1, R1, LT, RT, etcétera). Lo mismo ocurre con los también tradicionales botones de *Start* y *Select* (que en la actual generación parecen empeñados en desaparecer), en los que se impone el **habla inglesa como eje cultural** en torno al cual se desarrolla fundamentalmente el mercado de los videojuegos.

Sin embargo, Sony siguió desde el primer día **un camino diferenciador** con su marca PlayStation. Lejos de querer adaptarse a las convenciones de las letras (tal vez por ser una empresa japonesa y considerar que su cultura no se veía bien representada con el abecedario), la compañía nipona optó por crear una imagen propia en torno a los botones. Pero, aunque no lo parezca, la elección simbólica del mando de PlayStation **no es casual ni fruto de la aleatoriedad**, sino que responde a un cuidado y elaborado análisis iconográfico en el que se tuvo muy en cuenta la necesidad de que toda la población del mundo comprendiese los botones y asociase los símbolos dibujados con conceptos que permitiesen el uso intuitivo y directo del mando. **Teiyu Goto**, diseñador del mando de PlayStation, en declaraciones a la revista japonesa *Famitsu* (2010), declaró precisamente que «otras empresas de videoconsolas de la época [1995] le asignaron letras del abecedario o colores a los botones. Nosotros queríamos algo fácil de recordar y nos decantamos por los iconos o símbolos». Según los propios creadores de la plataforma: **el cuadrado** representa una hoja de papel y es para asociarlo con menús y documentos, de tal modo que ese botón sería el de acceso al inventario; **el triángulo** representa el punto de vista, el ojo que todo lo ve o una flecha apuntando en una dirección, con el objetivo de abrir el mapa en dicho botón; **la equis** es el no, el negar a la hora de tomar ▸

"LEJOS DE QUERER ADAPTARSE A LAS CONVENCIONES, SONY OPTÓ POR CREAR UNA IMAGEN PROPIA EN TORNO A LOS BOTONES DEL MANDO"



Los mandos de control, esos grandes desconocidos

—

Si te paras a analizar los mandos de control, todos ellos esconden muchos secretos y tienen una razón de ser. Para el futuro quedará que analicemos mandos como el de Dreamcast o Xbox, que también esconden mucho.

una decisión y volver atrás en los menús o en las elecciones tomadas durante el juego; y **el círculo** es el sí, el afirmar las decisiones tomadas y avanzar en los menús o en las conversaciones entabladas.

Son **formas geométricas directas** y comprensibles, con las que el propio usuario genera una imagen que se vuelve parte intrínseca de la experiencia de juego aunque no sea consciente de ello. No cabe sino elogiar a Sony por tan magna elección iconográfica que va más allá del simple uso de letras y números para adentrarse en un terreno de simbologías e ideogramas que intentan llegar hasta el subconsciente del usuario para cobrar sentido y poder identificarse con elementos del día a día. De hecho, no es extraño encontrarse en la vida cotidiana infinidad de representaciones culturales que recurren a estos símbolos de forma asidua y natural, al ser reconocidos fácilmente por propios y extraños. Pero sobre los botones X y Círculo nos tenemos que parar un poco más.

Recordemos: **círculo es aceptar y equis es cancelar.** Sin embargo, a la hora de ponerse ante un juego, históricamente el botón inferior ha sido siempre el de aceptar y el lateral el de cancelar. Incluso los colores se contradicen, ya que el azul de aceptar y el rojo de cancelar están en los botones contrarios. Pero todo tiene una explicación, y es que mientras para nosotros (occidentales, es decir, europeos y norteamericanos) esa es la disposición normal, para Japón es justamente al revés: desde siempre, se acepta con el botón del lado derecho y se cancela con el botón inferior. Algo que, incluso en la propia localización de los videojuegos, ha obligado desde siempre a modificar el código a nivel profundo para adaptarlo a este cambio cultural. Y en el mando de PlayStation, resulta que la simbología solo funciona para Japón, mientras que para el resto del mundo tenemos un código de colores en el que aceptamos con el azul y rechazamos con el rojo de lo que está mal.

Según Goto, su creador, cuando lanzaron el mando **la gente le decía que los colores estaban intercambiados** entre el botón X y el botón Círculo, y él mismo tuvo que defender que era esa disposición del mando la que él quería. Lejos de ser un error o un capricho, Goto tenía muy bien pensado el cómo hacer llegar a todo el mundo un mando fácilmente comprensible y aceptable por públicos de diferentes ideologías, culturas y formas de ver el mundo. Mientras para los occidentales el código de color es el correcto, para los nipones la iconografía es la adecuada, pudiendo reaccionar tanto unos como otros de forma instintiva al botón del mando.

En Japón, la cruz y el círculo se llaman *batsu* y *maru* respectivamente. El primero muestra **lo que no se debe hacer**, significa siempre prohibición, algo incorrecto y mal hecho que no debe hacerse. Por su parte, *maru* es **símbolo de aprobación**, un círculo que puede occidentalizarse como la primera letra del anglicismo *OK*. Tan importantes son ambos en el mundo nipón que no solo se utilizan en carteles y avisos de seguridad, sino que, además, los propios japoneses **los han incorporado a su lenguaje corporal**, cruzando los brazos para representar *batsu* o haciendo un círculo en torno a sus cabezas con ambos brazos para transmitir *maru*.

Por tanto, este aspecto no se podía trastocar en la cultura nipona, que reacciona en este caso antes a la simbología que al código de colores. En cambio, el usuario occidental suele adaptarse mejor a las características diversas que han ofrecido los mandos de consola a lo largo de la historia, y por tanto, tiene una mayor versatilidad para adaptarse a un cambio iconográfico a cambio de poder abrazar un código de colores que comprende y tiene sentido para él. La labor de Goto con el mando de PlayStation ha sido, a todas luces, un concienzudo trabajo para **conseguir solventar las discrepancias culturales** de los mandos de control según el mercado y, a juzgar por el éxito de todos los mandos de Sony, no cabe duda de que ha sabido leer muy bien las muy dispares culturas del planeta. ■



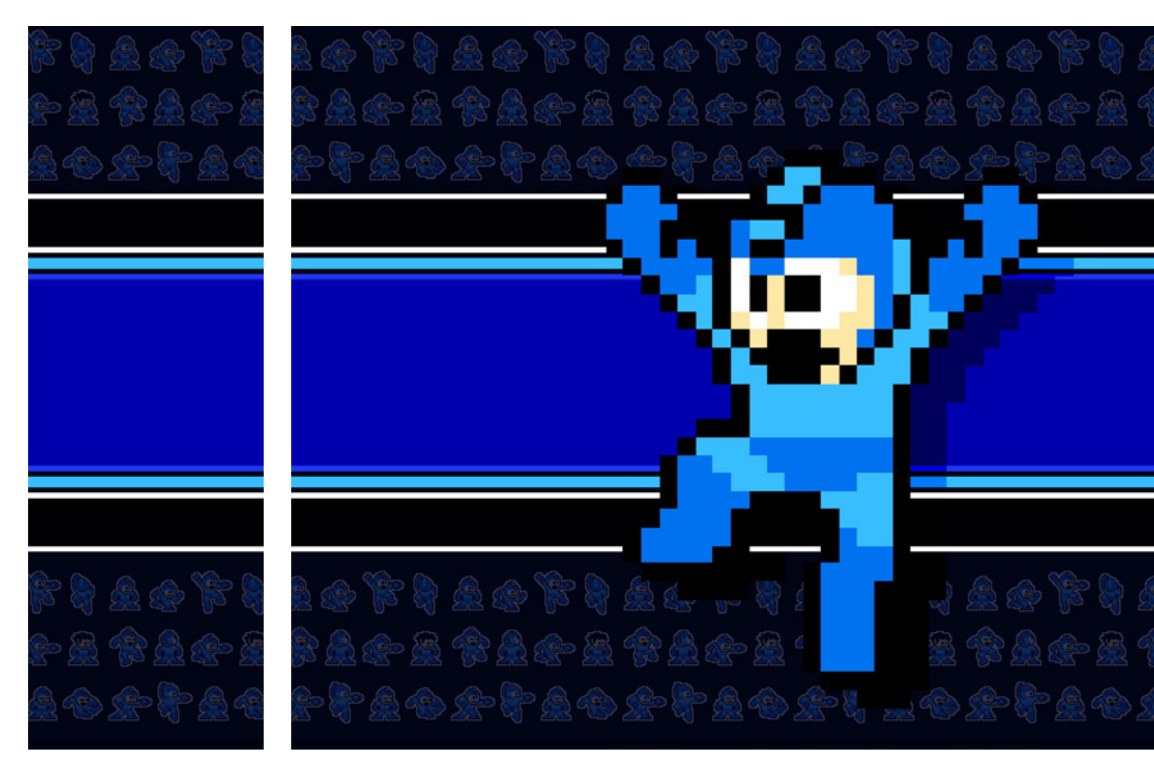
"EL MANDO DE PLAYSTATION CONSIGUE SOLVENTAR LAS DISCREPANCIAS CULTURALES DE LOS MANDOS DE CONTROL SEGÚN EL MERCADO"



REPORTAJE

MEGAMAN_ 30 AÑOS JUNTOS

Siempre que el personaje aparece en una pantalla lo recuerdo. Su silueta me devuelve a una típica primera comunión de los noventa, en la que acabé con mis primos alrededor de la consola jugando a un videojuego al que yo ya había entregado algunas horas: **el primer *Megaman***. La tarde transcurrió sin novedad, dentro de los cánones de entonces, pero con bastante esfuerzo conseguí alcanzar las fases finales del juego y enfrentarme a los últimos jefes antes de que la fiesta terminase. **De aquello salió una verdadera obsesión** para algunos de mis primos, que se convirtieron en fanáticos de la saga del *Blue Bomber*, y esa tarde me convertí en una especie de héroe videojueguil para ellos. Ninguno podía imaginar aquel día que **aquel personajillo azul iba a crecer con nosotros** casi tanto como otros héroes de la pantalla que ya por entonces calzaban mucho más pedigrí.



ORIGINAL DE NES

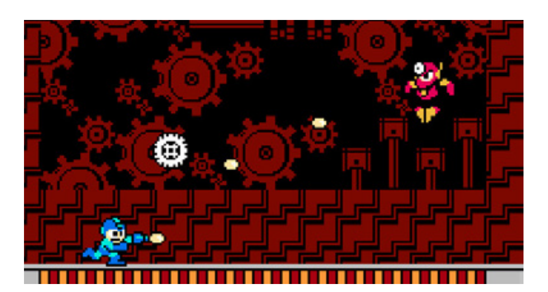
POR **CARLOS**FORCADA

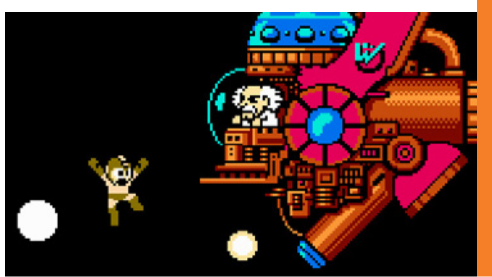
"EL ROBOT QUE INICIÓ LA MODA DE SALTAR Y DISPARAR"

Megaman no es Mario. No alcanza ni de lejos la fama del fontanero italiano, ni tampoco la de Sonic, Pacman o cualquiera de esos iconos a los que todo el mundo reconoce aunque no sea un gran aficionado a los videojuegos. Está más bien en un segundo plano en nuestro olimpo, lastrado además su prestigio por años de olvido y **maltrato por parte de Capcom**. A pesar de todo, mantienen sus juegos una cohorte de seguidores que jamás olvidarán su sabor, y ciertos títulos recientes han vendido millones de copias básicamente cambiando al viejo personaje de Keiji Inafune por un caballero con una pala, sustituyendo de paso a los robots enemigos por paladines con su propio tema. Tengamos claro que no se crean amores tan incondicionales ni influencias tan duraderas si no hay un flechazo muy sólido desde la primera impresión, por más que en los videojuegos ésta no siempre sea la que queda. Es por ello que siempre pensaré en aquel primer *Megaman* como un juego redondo dentro de su imperfección y aquellos primos que lo jugaban una tarde de domingo —en una pantalla de catorce pulgadas— no se podían dar cuenta de hasta qué punto calarían sus ideas.

Todos conocemos los milagros de la Nintendo NES, que alojó a *Megaman* y cambió para siempre el panorama. Sabemos cómo revitalizó el medio tras ciertos momentos convulsos y cómo arrasó con la competencia durante años, dejando tras de sí un reguero de microordenadores y consolas a las que cogió con el pie cambiado. Son muchos factores los que lo hicieron posible y la historia se ha contado de muchas maneras, pero de algún modo estamos todos de acuerdo en que **uno de sus grandes méritos fue el de elevar el listón doméstico** en los géneros que a todos nos apasionaban entonces, que no eran otros que los que veíamos —con mucho más lustre— en las recreativas. Nadie que jugase a videojuegos aquellos años se atrevería a negar que **el sueño dorado era el de vivir en casa las mismas sensaciones de los salones**, y en ese punto en particular hay que reconocerle a la vieja NES el gran paso adelante de su inabarcable catálogo. Algo que siempre me ha parecido grandioso de este sistema es cómo poco a poco en sus juegos se fue unificando aquella inmediatez clásica, tan definitoria del arcade, con la idea de duración, dificultad, rejugabilidad y, por qué no, historia, que todos esperábamos de los juegos domésticos. Es precisamente aquí donde entiendo que pocos nombres han acertado tan plenamente como aquel primer *Megaman* de 1987, que hace bien poco se ha convertido en todo un treintañero.

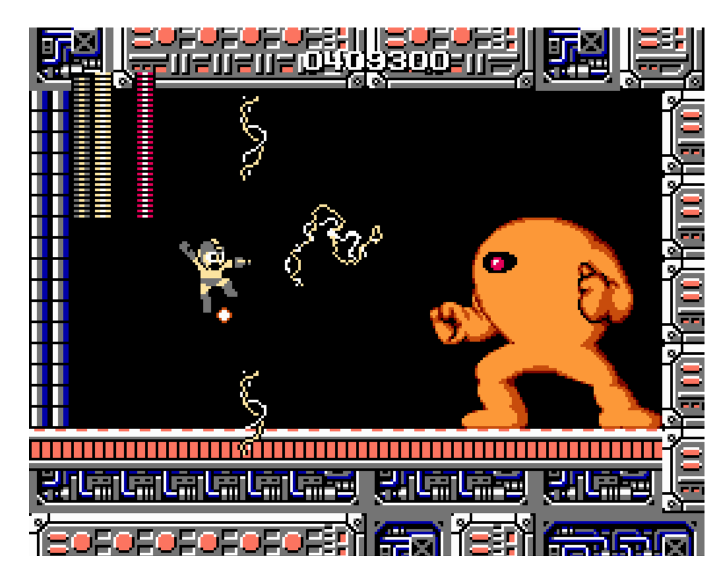
Imágenes del juego





Pensemos en los juegos de las grandes empresas japonesas de entonces. La tendencia a llevar sus grandes éxitos *arcade* a la NES fue muy prolífica y gracias a ella disfrutamos de muchas fantásticas conversiones. Con *Megaman* estamos, en cambio, ante un caso aparte, ya que su origen fue siempre el de un desarrollo *ex profeso* para una consola, por más que se jactase desde su horrorosa portada —terrible a la par que icónica—, de provenir de una de las grandes del mundo de las recreativas. Nos cuenta la historia que **se trató del primer videojuego que Capcom desarrolló exclusivamente para sistemas domésticos**, pero lo cierto es que *Megaman* brilla ahora como un ejemplo perfecto de arcade desarrollado por y para consolas. Tardó poco Capcom en acertar, como solía hacer entonces, y posiblemente abrió el camino que luego recorrerían otros nombres que también acertaron, como los arcades diseñados con un sistema doméstico en mente. Me viene rápido el recuerdo, sin salir de la propia NES, el excepcional *Batman* de Sunsoft o un juego tan desconocido por muchos como *Little Samson*, con muchos más méritos más allá de ser uno de los cartuchos más caros del sistema.

"INTRODUJO UNA FÓRMULA JUGABLE DELICIOSAMENTE ADICTIVA"



Pero volvamos a *Megaman*, juego de pocos preámbulos como mandan las reglas del arcade. Al pulsar el botón *Start*, sin menús que nos distrajesen, entrábamos a una pantalla en la que tocaba elegir entre los seis niveles iniciales, coronados por un robot malvado pero gracioso como lo era todo en esta saga de vampiros simpáticos, robots con los ojos saltones o peces voladores que te empujaban al abismo con una sonrisa. En esa pantalla residía la primera sorpresa para mi «yo» de entonces, ya que la apuesta de abrirnos todos los niveles desde el primer momento, tan natural ahora, no era precisamente la norma en el pasado y *Megaman* la entendía como pocos títulos. Recordemos, llegados aquí, que hablamos ya de la época de madurez del sistema con nombres del calibre del primer *Final Fantasy*, *Punch-Out* o *Castlevania II*, o que un gigante en eso del *free roaming*—*Metroid*, ni más ni menos— aterrizaba unos pocos meses antes. Pues bien, de repente **un juego que se sentía como una auténtica recreativa en casa**, porque así era la cosa, podía abordarse con un buen número de aproximaciones diferentes. Es más, en un mundo con mucha menos información, en el que no podíamos teclear en Google lo que nos causaba dificultades, *Megaman* nos planteaba un arcade que requería una cierta etapa de exploración para superar la aventura gracias a ese toque que todos conocemos y que, a la postre, sería el santo y seña más genial de la saga.

De *Megaman* proviene otro de los recuerdos más emocionantes de mis años con el poco ergonómico mando de la máquina de Nintendo. Hablo de

"PODER ELEGIR EL ORDEN DE LOS NIVELES FUE TODA UNA GENIALIDAD"



Imágenes del juego





la sorpresa al acabar con el primero de aquellos jefes finales y adquirir su arma, para luego comprobar cómo esta nueva habilidad podía cambiar por completo tu manera de afrontar los siguientes niveles. Tanto, que damos por sentado ahora que la saga *Megaman* **se ha construido siempre en torno a la idea de utilizar las armas de unos jefes para acabar fácilmente con otros**, que pueden ser casi inasequibles de eliminar si no contamos con el equipamiento adecuado. Aquella primera etapa de tanteo, muy bien medida, pronto nos permitía ir conociendo el orden idóneo en el que debía abordarse la aventura, contribuyendo a una rejugabilidad que nos preparaba para nuestro ataque final al castillo del deliciosamente arquetípico doctor Wily. No me resisto a recordar, por cierto, que en la susodicha fortaleza resultaba imprescindible un objeto que podíamos perfectamente pasar por alto en uno de los escenarios. Así eran las cosas entonces.

Capcom siempre se ha distinguido por entregarnos lo mejor de sí misma en las segundas partes, y no se puede decir que *Street Fighter* sea la única de sus sagas que explotó con la segunda entrega. Parece existir bastante consenso en que fue *Megaman 2* el título que realmente encarriló la saga hacia lo que ha terminado siendo: una que **ha aguantado el paso de las décadas por la pura inercia de su calidad durante ciertos años**, con un par de saltos generacionales muy bien resueltos. Pensemos en esos tres exquisitos *Megaman X* ya en SNES, o en aquel majestuoso *Megaman X4* en el que siempre pienso como uno de los mejores títulos 2D que la oleada poligonal condenó al olvido. Lo admito: es posible que *Megaman 2* sea un videojuego más redondo (al que sí sonrieron las ventas, por cierto), y también acepto que eliminó algunas de las aristas más sangrantes del primero. Aun así, y pese a la nostalgia, al *Megaman* original que ahora celebra tres décadas **hay que considerarlo por su influencia como un grande de la historia del videojuego** a muchos niveles. Hasta tal punto es así que no son pocas las veces que nos topamos ahora, en todos estos indies que tanto profundizan en lo bidimensional, con plataformas completamente *megamanescas* que ya aparecían tal cual en aquella primera entrega. Capcom parece decidida a no dejar que sean otros los que se aprovechen de ello… esperemos que la ocasión que brinda a la saga el futuro *Megaman 11* sea la definitiva. ■

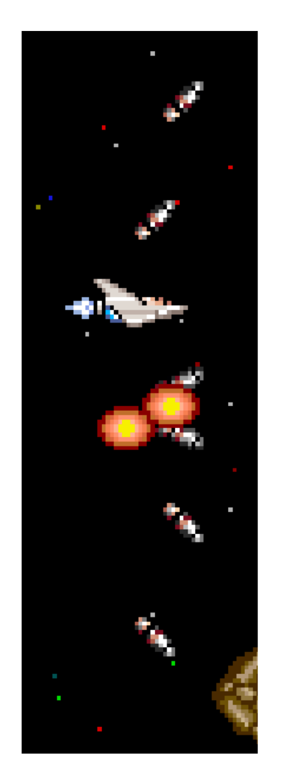
REPORTAJE

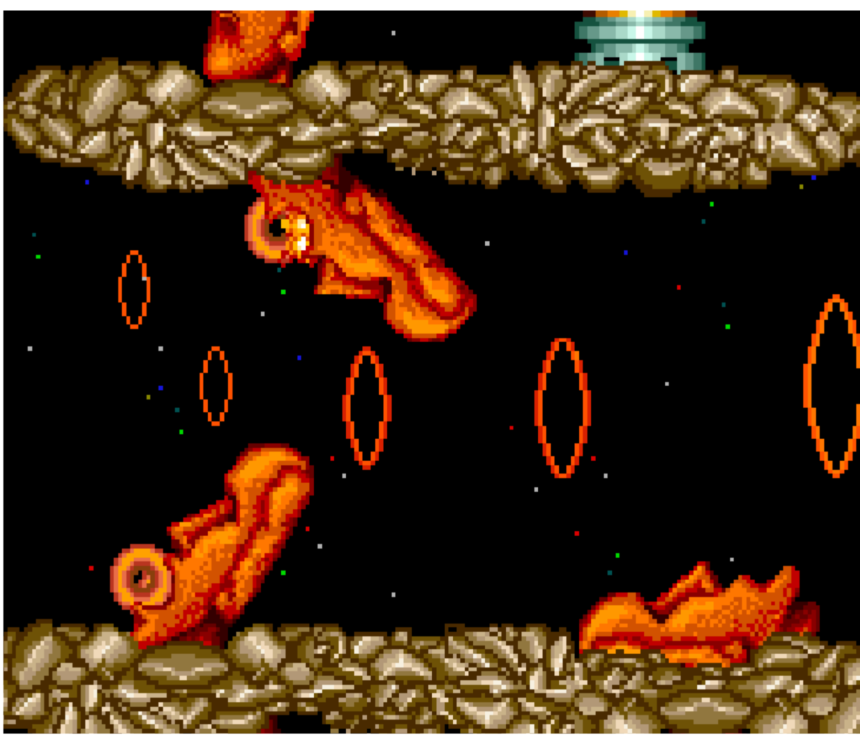
45 AÑOS DE_ KONAMI

La cultura popular ha abrazado a los videojuegos como otro de sus pilares básicos. Son muchas las marcas, las desarrolladoras y las empresas dedicadas a esta industria que se introducen de forma natural **en el día a día de todos nosotros**. Al igual que el cine, la televisión, la música o la literatura, los pequeños detalles videojueguiles con los que nos cruzamos a lo largo de nuestra rutina son cada vez más abundantes e incluso sutiles.

Pero **nadie como Konami** para adentrarse en la cultura pop como un elefante en una cacharrería. Cuarenta y cinco años han pasado desde que la compañía decidisese introducirse de lleno en la industria del videojuego, revolucionando los salones recreativos, participando activamente en la era dorada de los arcade y moviendo los hilos de algunas de las franquicias más míticas de esta industria como *Castlevania* o *Metal Gear*. Pero antes de llegar todo esto, Konami inyectó en la sociedad **un *easter egg* que acabaríamos viendo en cada producto de la cultura popular**. Una huevo de Pascua nacido para otorgar vidas y munición inifinitas y que ha acabado traspasando la barrera de los videojuegos.







POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA...

Allá por el año 1985, Kazuhisa Hashimoto estaba inmerso en el desarrollo de ***Gradius***, el *shooter arcade* que revolucionaría los salones recreativos. Contrariando al tópico japonés del trabajador comprometido, Hashimoto se negaba rotundamente a jugar el título entero en su conversión a NES durante el proceso de testeo. Y como no hay nada más poderoso que la imaginación de una persona en pos de la pereza absoluta, Hashimoto se hizo a sí mismo el favor de facilitar el proceso desarrollando **una especie de atajo**. Un pequeño juego de manos digno del mejor de los magos que le conseguiría de forma inmediata todos los *power-ups* del juego para poder así atravesar cada una de sus fases con facilidad y llegar con todas las vidas a donde quiera que necesitase ir. Llegó el año 1986 y *Gradius* vio la luz en NES, con el añadido de que el código seguía ahí. Cualquier jugador podría conseguir todos los *power-ups* desde el principio del juego; lo único que tenía que hacer era introducir un patrón muy sencillo, un comando de botones que refleja que, si bien Hashimoto se trabajó el desarrollo extra de un pequeño truco, tampoco se mató demasiado para hacerlo.

Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. El *cheat* más sencillo del mundo es también el que más nos ha salvado la vida en más de una ocasión. Conocido también como *Contra Code*, el **código Konami** que convertía un juego de tal dificultad en algo mucho más justo fue visto por primera vez en *Gradius*. Eso sí, el reconocimiento se lo lleva siempre el título de los militares que desayunan esteroides gracias a que el código Konami nos regala treinta vidas, que nos acabarán pareciendo pocas.

Huelga decir que el código Konami acabó siendo tan del conocimiento colectivo como el año en el que el hombre pisó por primera vez la Luna. Fue el secreto a voces de la compañía y acabó convirtiéndose en un **hito de la cultura pop**. Tanto *gamers* como simples amantes de la cultura *freak* se mostraron fascinados ante la simpleza de algo tan útil e innecesario al mismo tiempo, de modo que el código Konami se empezó a implementar en todo tipo de medios: videojuegos en los que Konami no pintaba nada, películas, páginas web y series de televisión. Llegó un punto en el que ni siquiera era necesario que el producto tuviese relación alguna con el mundo de los videojuegos. **El código Konami se convirtió así en parte de la cultura generalizada** de la sociedad y no en un mero *cheat* para ahorrarnos disgustos en el salón recreativo más cercano. ▸

PULSAR O NO PULSAR START; EL GRAN DILEMA

El truco original no requería pulsar Start para ser activado. Es el hecho de pulsar *start* para comenzar la partida lo que ha confundido a muchos jugadores.

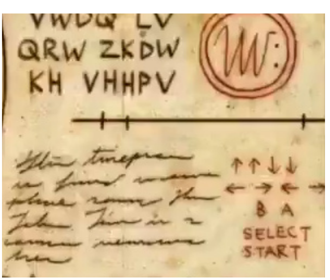
Incluso Deftones, banda de metal alternativo, homenajeó al Konami con una canción llamada *U, U, D, D, L, R, L, R, A, B, Select, Start (The Konami Code)*, lo cual es curioso porque ni la A va antes que la B ni *Select* y *Start* son necesarios para introducir dicho código. Este, bien ejecutado, llegaba a desbloquear la demo de *Spyro the Dragon* en el videojuego *Crash Bandicoot 3* o meternos de lleno en el **Modo 1999** de *BioShock Infinite*. Yo solía utilizarlo en el *Resident Evil 2* para tener **munición infinita** porque demasiado mal lo pasaba ya con los *scare jumps* del juego, pero hace apenas cinco años podíamos ver cómo el código Konami nos regalaba un rico millón de dólares en *Grand Theft Auto V*.

Peter Griffin lo utilizó en la undécima temporada de *Padre de familia* al mismo tiempo que *El asombroso mundo de Gumball* hacía lo propio en ese mismo año, 2013, cuarenta aniversario de la compañía. *Archer* esperó un año más para traernos uno de los *easter eggs* relacionados con el código Konami más complejos que se recuerdan: **55, 55, 44, 44, 4C, 52, 4C, 52, 42 y 41**. Este compendio de números aparentemente azaroso resultó ser la transcripción hexadecimal de **UUDDLRLRBA**. *Archer*, el homenaje perfecto a un truco de leyenda.

Imágenes del juego









El truco perfecto para hacer historia

—

El código Konami se ha hecho con un hueco en la historia de la cultura popular, siendo probablemente la referencia más conocida a las videoconsolas de tercera generación. Dicha generación, inaugurada por la Famicom japonesa —NES para los amigos—, también es referida como la generación de los 8 bits y se tiende a considerar de forma errónea como la primera generación de consolas, a pesar de que anteriormente ya hubo sistemas que implantaron los 8 bits en sus títulos.



TREINTA VIDAS NOS PARECEN POCAS

El auténtico bombazo del código Konami lo propulsó la llegada de *Contra* a nuestras consolas. **El título de Konami, catalogado como uno de los más difíciles del mundo, sólo nos daba tres opotunidades.** Pero al introducir el código Konami en la pantalla de inicio, conseguíamos un total de **treinta vidas** que, a la larga, nos acabarían pareciendo incluso pocas.

Ni siquiera el **Banco de Canadá** pudo resistirse al encanto de este huevo de Pascua: introducir el código Konami en la web que crearon para exponer un nuevo billete de diez dólares, que conmemoraba el 1501 aniversario de la Confederación, creaba una lluvia de dinero acompañada del orgulloso himno canadiense. ¡Oh, Canadá! ¿Cómo ibas a no ceder ante el código escondido que se encuentra entre las páginas del diario de *Gravity Falls*? Aunque supongo que este *easter egg* era demasiado bueno para una página tan titánica como Facebook, que acabó eliminando el efecto brillo que se producía al ingresar el código. Si incluso Reddit se deshizo de la **loncha de beicon** que atravesaba la pantalla. Digg, por su parte, conservó la dignidad permitiendo hoy que el himno ***Never Gonna Give You Up*** suene cuando introducimos los comandos que ya todos conocemos. Y lo mismo ocurre con *Wired UK*, que sustituyó al adorable Nyan Cat por un velociraptor —algo que también ocurre en las versiones británicas de *Vogue*, *Easy Living* y *GQ*—. *Buzzfeed*, por su parte, dejó de poner la cara de Justin Bieber por toda su web y dio paso a una colorida lluvia de confeti.

Podría parecer que algunos sitios web querían sumarse a esta tendencia de forma forzada, sin trabajarse apenas la recompensa por descubrir el código. Pero no ocurre lo mismo con la ingente cantidad de videojuegos que honran a Konami introduciendo su código con el mimo que solo puede tener un desarrollador de videojuegos. Lo vimos en *Rocket League*, que nos recompensaba con un regreso al pasado mostrándonos el logo de su no tan conocido predecesor, *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars*. Pero *Tony Hawk's Pro Skater 2* fue un paso más allá desbloqueando con el código Konami un vídeo del propio **Spider-Man haciendo acrobacias con su monopatín** al son del tema que acompañaba a la mítica serie de animación de los 60. Otro ejemplo es el del videojuego de *Scott Pilgrim vs. The World* utilizaba el código para que nuestro personaje se sacrificase en pos de danos una interesante pila de monedas. En *Assassin's Creed III* podíamos ver al **pavo asesino** y en el *Tetris* de NES nos permitía pausar el juego para cambiar la pieza por el tetramino alargado, aunque sólo una vez por cada subida de nivel.

La web de *Overwatch* nos planta una pila de D.va's recitando el código y ni que decir tiene que *¡Rompe Ralph!* lo introdujo en su trama como bien merecía la ocasión. La pestaña de personajes del sitio web oficial de *Yandere Simulator* se torna oscuro y tétrico. Lo hemos visto en la saga de *Castlevania*, en los videojuegos de *Teenage Mutant Ninja Turtles* y en la franquicia de *Dance Dance Revolution!* Ha estado presente en la vanagloriada *Metal Gear* e incluso el *Mario Party* de Nintendo 64 se postró a los pies de la competencia. Hasta Amazon lo utilizó en un ciberlunes para ofrecer descuentos en productos de *gaming*. ¡Y Netflix tiene su propia variante!

El truco más popular de la historia de los videojuegos no llega a todo el mundo. **Un hombre perdió la oportunidad de su vida en Quién quiere ser millonario** precisamente por no conocerlo. Pero siempre nos quedarán títulos como *Parodius!* o sitios web como Megaport para jugar un *shooter* escondido. La página de *Terraria* no será la más trabajada con su huevo de Pascua, pero al menos Google Hangouts nos deja cambiar el fondo de pantalla, y recitárselo al asistente de Google hará que nos informe de que hemos desbloqueado el *cheat mode*. El panda de WWF UK hará un ***barrel roll*** y GOG.com nos transporta a una habitación *retro* llena de juegos que probar.

¡INCLUSO NETFLIX TIENE SU PROPIA VARIANTE DEL CÓDIGO KONAMI!

El código Konami se eligió tal y como es porque parecía una secuencia que nadie introduciría de forma natural en un videojuego. Pero se descubrió y, con la ayuda del boca a boca, se convirtió en lo que es a día de hoy. Kazuhisa Hashimoto no era consciente de que había creado el *cheat* más famoso de la historia de la humanidad. Y todo simplemente por ahorrarse unos minutos de su tiempo a la hora de testear el videojuego que lo empezó todo, que catapultó a Konami al podio de los videojuegos *arcade* y, más tarde, de los videojuegos en general. **Cuarenta y cinco años** dentro de una industria a la que ha aportado más de lo que jamás podremos devolver. Casi medio siglo reduciendo la dificultad utilizando el atajo que creó un día un hombre que no quería dedicar tiempo a enfrentarse a una experiencia que sí quería que disfrutásemos nosotros.

Quizá por eso *Gradius III* lo honra también otorgándonos todos los *power-ups* del juego... Para después matarnos. **Porque a veces hay que romper el código.** ■



DINO CRISIS_

TERROR JURÁSICO

UN ACIERTO DE DISEÑO Y ESCRITURA

ORIGINAL DE PLAYSTATION
POR **CÉSAR**OTERO

El año, 1998. El lugar, Capcom Production Studio. El talento, nada menos que el equipo del primer *Resident Evil* con Shinji Mikami a la cabeza. El nombre, *Dino Crisis*. El juego, un *survival horror* que logró diferenciarse de la experiencia *Biohazard* a pesar de que le tocó jugar con las mismas bazas de *gameplay* que este.

Han pasado dos años desde que Mikami-san, el padre del *survival horror*, dirigiese un *Resident Evil* que sacudió a la industria, **hizo madurar al videojuego** y estableció un género que brillaría, dominaría (y vendería) una parte importante del mercado de juegos en la 5ª y 6ª generación de juegos; un año desde que *Resident Evil 2* presentase a Leon y Claire y dejase claro que segundas partes podían ser grandiosas. Y en Capcom, que **llevaba más de una década reinando en los videojuegos** y aún le quedaba mucho por contar —*Onimusha*, *Devil May Cry*, *Okami*, *Viewtiful Joe*—, quieren más.

Incubación

El estilo de juego ya tiene las bases asentadas, sólo hay que pulirlas. La gente quiere pasar miedo, quiere asustarse tanto en en casa como en el cine. No olvidemos que hace dos décadas **estábamos en plena resurrección del género *slasher*** que inició *Scream* en 1996, y justo en el mismo año en que a Japón llegó *Ringu* (*The Ring*). Mikami les vende una idea estupenda a sus productores: un *gameplay* igual aunque evolucionado con respecto a la saga *Resident Evil* dentro de una historia tan sangrienta pero más abierta que *Biohazard*, con más alcance. El tono de juego de género del primer *RE*, con esa mansión a lo Roger Corman, megacorporaciones privadas y zombis lentos y purulentos será transmutado en un estilo mucho más cercano al cine *blockbuster* de finales de los años 90, **mezclando acción, tiroteos y grandes *set pieces* con tramas de científicos locos**, *black ops*, instalaciones secretas, experimentos fallidos, tensión y una sensación constante de sentirse la presa más que el cazador, el gran acierto de esta IP sin duda.

Su nombre es *Dino Crisis*, y su definición al vuelo es algo así como el esquema de *Resident Evil* pasado por el tamiz de J.J. Abrams/Michael Crichton (esos *briefings* y el *ending* resueltos con correos *email*). Una historia en la que un grupo de

IMAGEN: CAPCOM

operaciones especiales debe infiltrarse en busca de respuestas en una base secreta de investigación —de noche y con una enorme luna llena— que parece misteriosamente desierta, pero no lo está. Porque en vez de zombis, extraterrestres tentaculosos o monstruos venidos de otras dimensiones (*La Niebla*, de Stephen King), el guion del juego nos enfrentó a **enemigos reales y viejos conocidos de nuestra propia evolución: Dinosaurios**, aquellos «lagartos terribles» que en los años 90 reinaron en popularidad con la saga *Jurassic Park* y extendieron la dinomanía por todas partes a mediados de esa década.

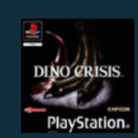
Gestación

Con *Resident Evil 3: Némesis* en gestación a la par y el *survival horror* a punto de pegar el siguiente salto evolutivo en su corta vida al año siguiente con el mítico *Silent Hill*, Mikami prefirió supervisar las secuelas de *Biohazard* desde fuera de la silla del director y sentarse a dirigir esta nueva IP. Y es que su creador es quien mejor resume las diferencias de este juego, que siempre fue algo más que el simplón término de «un *Resident Evil* con dinos». Para Shinji-san, *Biohazard* es más como una casa del Terror de esas de las ferias con la que asustar y saltar a cada rincón, y por ello se definió como *survival horror*. *Dino Crisis*, por contra, **es una experiencia del horror más visceral** similar «a una montaña rusa», motivo por el que Capcom definió su nueva IP como ***panic horror***. ¿Por qué? Bueno, porque tras jugarlo queda claro que no es lo mismo que te persiga un zombi renqueante y lento que un velociraptor más rápido que tu capaz de atravesar puertas…

"NO ES UN SURVIVAL HORROR SINO UN PANIC HORROR"

La primera gran decisión a alabar del equipo de producción que luego se integró en el Capcom Production Studio 4 fue sin duda apostar por **un personaje protagonista femenino**. En el equipo especial SORT del juego, formado por 3 hombres y una mujer (aunque el amigo Cooper no durase precisa-

FICHA TÉCNICA



Título original: Dino Crisis
Desarrolla Capcom
Distribuidora Capcom

—

Director Shinji Mikami
Productor Shinji Mikami
Programador Ryuta Takahashi
Artista Kazunori Tazaki
Guión Shu Takumi
Compositor: Makoto Tomozawa

—

Plataforma PlayStation
Lanzamiento 29 de octubre de 1999







mente más allá de la intro), Mikami y los suyos pusieron a la pelirroja Regina como protagonista —enorme acierto de aspecto un color de pelo así de significativo—. Tan bien diseñada como la Faith de *Mirror's Edge*, Regina no es la hipersexualizada Lara Croft de los 90 en su parte estética, aunque tiene su mismo coraje y templanza, unidos a una capacidad resolutiva que se extendió en la secuela. Definitivamente mucho más que una Jill Valentine pelirroja, Regina se unió a Jill, Claire Redfield, Lara y otras como la Aya Brea del brutal primer *Parasite Eve* de Squaresoft en una 5ª generación que **apostó mucho por mujeres protagonistas en historias habitualmente de hombres**. Y entre ellas, Regina se cuela como uno de los personajes femeninos más frescos y que mejor recuerdo han dejado.

Mikami es ambicioso y quiere grandes cosas para esta nueva propiedad. Por ello se desechan los fondos prerrenderizados habituales del *survival* para apostar por **escenarios generados en 3D** con un motor en tiempo real. Esto permite al equipo más recursos para **crear cinemáticas de acción sin tener que recurrir a las escenas CGI** e impulsar la actuación de los protagonistas. Pero a su vez les provoca el tener que lidiar con la limitación del hardware de la primera consola PlayStation al optar por un «todo polígonos» en pantalla. **Mikami-san quería dinosaurios con una IA compleja**, distintas personalidades y patrones, y aunque tuvo que cortar material y descartar ideas, fue capaz de integrar elementos que a día de hoy siguen siendo geniales.

Por ejemplo, en *Resident Evil* cada enemigo estaba circunscrito a la sala/estancia en que era programado, y tras abrir y cerrar una puerta ahí se quedaban. El error de los que jugamos *Dino Crisis* en 1999 fue pensar que los temidos velocirrap-

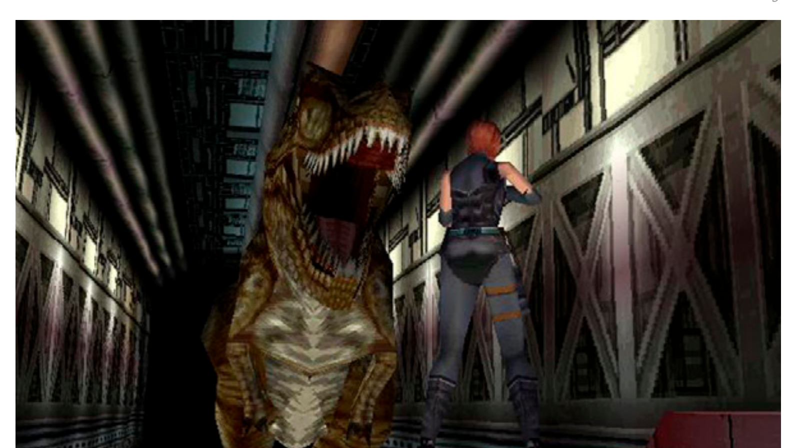
tores harían eso mismo. Pero cuando veíamos la animación de la puerta camuflando el tiempo de carga y pensábamos que estábamos a salvo, de repente **ahí estaba el dinosaurio rompiendo la puerta** y pasando a la siguiente sala para mordernos y desangrarnos. Y el *panic horror* se hacía patente sin duda convirtiendo el juego en toda una experiencia intensa como pocas. Solo cuando podíamos activar una especie de barrera láser podíamos respirar, aunque ahí estaba el raptor para chocarse contra ella sugiriendo un: «*hey, sigo aquí*».

Eclosión

Con 3 finales distintos y una *set-piece* final verdaderamente épica mezcla de Steven Spielberg y Michael Bay, *Dino Crisis* nos alegró el verano de 99 (que ya de por sí venía con *Star Wars Ep. I*) dos meses antes de que saliera *Resident Evil 3: Nemesis*. Éxito de público, de crítica y comercial, **tuvo una secuela** —la tercera parte mejor hacer como que no existe— **igual de brillante por apostar por un enfoque jugable diferente y mucho más arcade**. Pero en la memoria de todo el que lo ha jugado queda esa primera entrega que condensaba la tensión y los sustos de *Resident Evil* enriquecida con una apuesta más adrenalítica en un ambiente radicalmente opuesto. Alguno de vosotros recordará seguro algún que otro puzle que puso a prueba vuestra paciencia, pero el conjunto en sí fue tan genial como la pieza musical final que, al estilo de *Jurassic Park*, nos resumía la enorme aventura que acabábamos de vivir. ■

"REGINA FUE LA TENIENTE RIPLEY DEL JURÁSICO"

Imágenes del juego



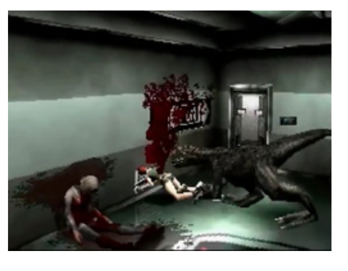
Cuando la tierra tiemble: corre

—

La vibración del DualShock contribuyó a que cada aparición del Tiranosaurio Rex fuese tan memorable como impactante.



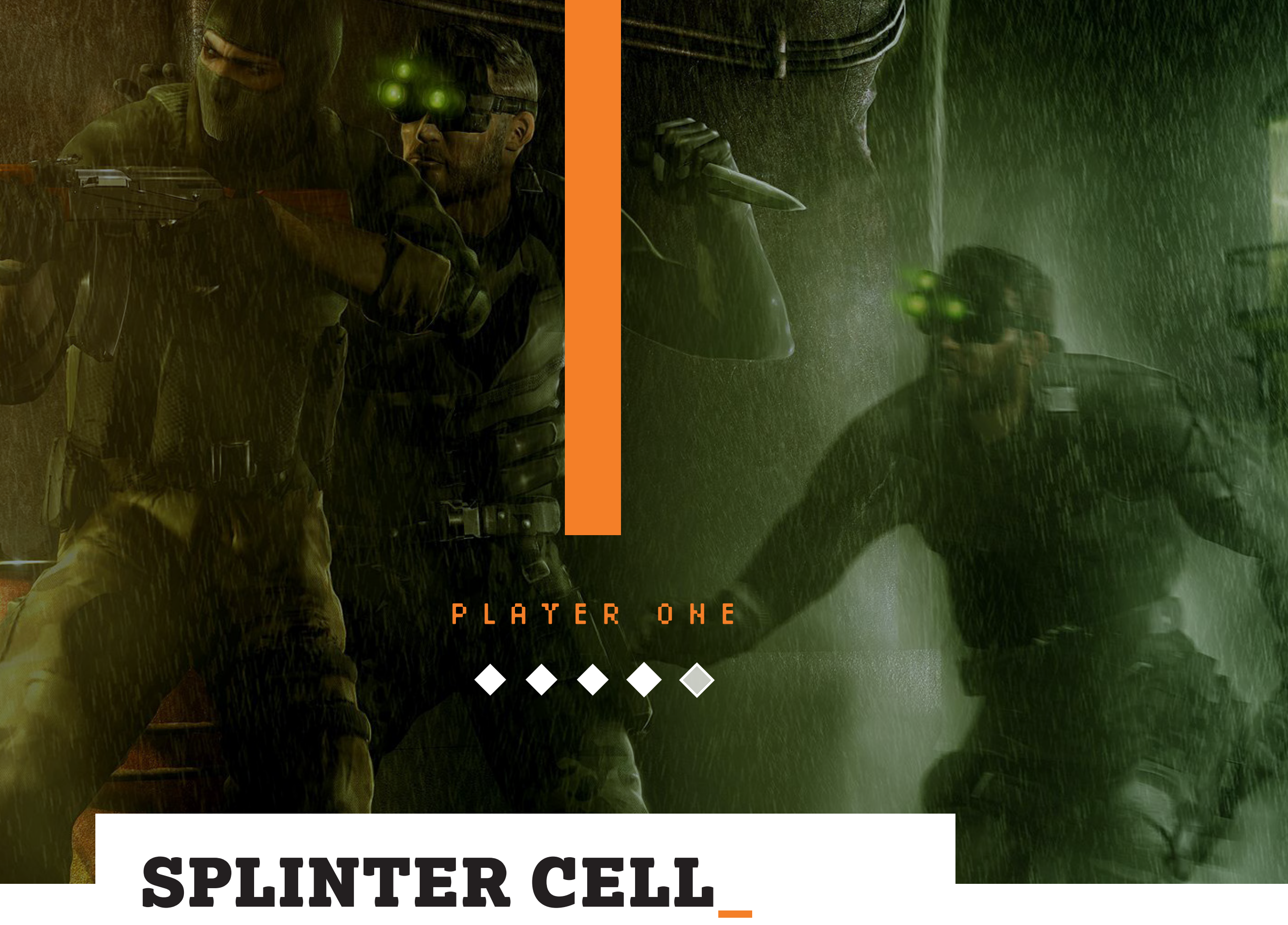
Capcom acertó de pleno con un personaje femenino diseñado de forma realista, que sabe mantener la calma y pensar rápido en mitad de una situación de pesadilla. ■



***Dino Crisis* optó por desechar los fondos pre-renderizados** de la saga de sus primos no-muertos, por diseños completamente tridimensionales que facilitaban los momentos cinemáticos. ■



Cerrar las puertas no servía de mucho para mantener a los dinos a raya, cuando los velociraptores las abrían sin problemas y continuaban persiguiéndonos de una habitación a otra. ■



SPLINTER CELL_ CHAOS THEORY

UNA NOVELA DE ESPIAS EN TU CONSOLA

ORIGINAL DE PLAYSTATION 2

POR **MARC** ARAGÓN

He de admitir que los juegos de infiltración y sigilo siempre han sido de mis favoritos. Al contrario que en los *shooters* más tradicionales, aquí **se hace hincapié en el juego lento**, preparando cada paso, planificado las entradas y salidas, esperando al momento oportuno para actuar dejando tras de tí poco más que una visión borrosa o una inquietud confusa. Aunque este género no es demasiado popular hoy en día, fue uno de los pilares más importantes de la sexta generación de consolas, a la que pertenecían PlayStation 2 y la primera Xbox. En esos días llegaron al mercado grandes títulos que se convirtieron en los paladines de la infiltración y los asesinatos silenciosos, como las sagas *Metal Gear* o *Thief*. Sin embargo, la que se convertiría en el icono de este tipo de obras sería la saga protagonizada por Sam Fisher: *Splinter Cell*. Si Snake es «El Soldado», Sam es, sin duda, «El Espía».

Desgraciadamente para los amantes del sigilo y el espionaje, Sam se jubiló en 2013 con la séptima entrega de su saga y desde entonces ninguna obra se ha atrevido a coger el relevo. Aunque a nivel mecánico y narrativo todas ellas eran bastante similares, la tercera es la que consiguió más notoriedad gracias a sus **innovadores avances en IA y diseño de niveles**. *Splinter Cell: Chaos Theory* nos lleva hasta un futuro en el que los países del este de Asia se encuentran al borde de una guerra. **Japón, Corea del Sur y China se enzarzan en disputas territoriales y veladas demostraciones de poder** típicas de las novelas de Tom Clancy, mientras Estados Unidos se ve obligado a intervenir por su alianza con el país nipón. Toda una serie de enredos políticos y conspiraciones a los más altos niveles que, como no podía ser de otro modo, **terminan involucrando al mejor agente de la NSA**.

La trama contiene todo lo que debe incluir una buena novela de espías (no podía ser de otro modo viniendo de la mente de Tom Clancy). Lo que en principio parece un trabajo más, termina desembocando en **una carrera contrarreloj para detener una crisis mundial**. Nos las veremos con viejos camaradas y reputados *hackers*. Asaltaremos algunos de los edificios más seguros del mundo para conseguir códigos de misiles nucleares e intentaremos desenmascarar a las mentes tras el complot que podría desembocar en

IMAGEN: UBISOFT

una guerra mundial. Todo ello actuando desde las sombras, moviéndonos sin ser vistos y, si somos buenos, sin disparar una sola bala.

Sam no es un soldado. No aterriza en el campo de batalla armado con una ametralladora para barrer a los malos de turno. No. **Sam es un fantasma**. Su especialidad es obtener información de gran valor tras las líneas enemigas. Por supuesto, esta información perdería su valía si se descubre que ha sido robada. Se renovarían las claves, se cambiarían las rutas y se trasladaría a los VIP. Nuestro objetivo mientras calcemos los zapatos de Sam será cumplir nuestra misión causando el menor impacto posible. **Matar, aunque en ocasiones sea inevitable, se considera una mancha en nuestro expediente**. Dejar inconsciente a un guardia es una mejor opción, pero lo óptimo siempre será evitar ser visto y oído.

A pesar de esto, el juego nos permite cumplir los niveles del modo que nos resulte más gratificante. Antes de comenzar cada trabajo **tendremos la posibilidad de escoger entre tres equipamientos diferentes**, uno centrado en el sigilo (con ración doble de munición aturdidora, microcámaras y otros inventos), otro enfocado al asalto (este con una mayor cantidad de munición letal) y una variante equilibrada de las dos anteriores. De esta forma, **si se nos atraganta alguna tarea podremos tomar el «camino fácil» eliminando de un disparo a los enemigos**, siempre y cuando pasemos inadvertidos. Si por el contrario optamos por la opción difícil, contaremos con munición no letal, como dardos táser y balas de goma, para dejar fuera de combate a los guardias, así como utensilios que nos harán la vida más fácil. No es común que nos podamos abastecer en mitad del campo de batalla, por lo que **deberemos utilizar los recursos con criterio para no malgastarlos.**

> "UNA CONSPIRACION A LOS MÁS ALTOS NIVELES POLÍTICOS"

El uso de nuestras armas no serán la única decision que deberemos tomar para cumplir con nues-

FICHA TÉCNICA



Título original:
Splinter Cell Chaos Theory
Desarrolla
Ubisoft Montreal
Distribuidora
Ubisoft
—
Productor
Mathieu Ferland
Programador
Ken Narita
Artista
The Chinh Ngo
Guión
Clint Hocking
—
Plataforma
PlayStation 2
Lanzamiento
28 de marzo de 2005



ACTÚA DESDE LAS SOMBRAS

NUESTRAS MEJORES ARMAS SERÁN EL INGENIO Y EL CUCHILLO

Moverse de sombra en sombra es vital si queremos cumplir nuestra misión. Cada nuevo escenario pondrá a prueba nuestra capacidad para resolver problemas y, sobre todo, nuestra paciencia.

tro cometido. Una vez nos encontremos sobre el terreno, cada nivel contará con distintos accesos de entrada y salida. Dedicar unos minutos a **observar y memorizar el mapa** para encontrar la ruta más eficiente es de lo más recomendable y nos sumergirá más en la atmósfera del juego, haciéndonos sentir como los protagonistas de esas películas de espías que cuentan su plan entre cortes musicales. Para avanzar usaremos las impresionantes habilidades atléticas de Sam para trepar, colgarse o deslizarse de sombra en sombra. Todas ellas vitales para **superar los obstáculos que nos encontraremos en cada nivel.** Observar el entorno nos llevará a recorrer mentalmente cada camino, planificar nuestras acciones y descubrir los puntos débiles de cada ubicacion.

Cada nivel del juego está diseñado y planteado de forma brillante, sobre todo teniendo en cuenta que en este tipo de obras es especialmente complicado construir un escenario en el que el jugador pueda lucirse y, al mismo tiempo, resulte desafiante. Cada localización dispone de varias rutas que se adaptan a la forma de jugar de cada uno, bien sea con lugares idóneos para tender emboscadas o con caminos más largos que eviten a los soldados del lugar. **La frustración está bien medida y la dificultad escala progresivamente**, incitando a que nos tomemos nuestro tiempo para valorar cada paso.

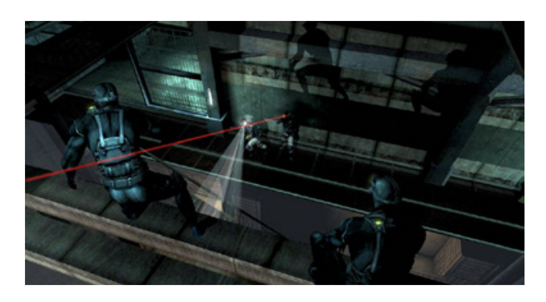
"EL MUNDO SE SIENTE VEROSÍMIL Y ORGÁNICO EN CADA NIVEL"

Además de la arquitectura del nivel, habrá que tener en cuenta otros elementos que pueden jugar a nuestro favor o en nuestra contra. Uno de ellos es el clima, que varía de una misión a otra y adquiere un peso especial en los exteriores. **Una tormenta, por ejemplo, puede revelar nuestra posición en el momento más inoportuno con un rayo**, pero si somos pacientes podemos utilizar los truenos para enmascarar nuestros pasos y permitirnos ser un poco más ruidosos a la hora de noquear enemigos. Los sensores de luz y sonido nos facilitarán esta tarea y habrá que tenerlos siempre presentes.

Los enemigos tampoco nos pondrán las cosas sencillas. **Su inteligencia artificial es significativamente mejor que en otros títulos similares**. Por supuesto, darán la voz de alarma si encuentra a un camarada caído, pero también investigarán todo lo que consideren sospechoso, como un ruido inesperado, un objeto fuera de lugar o una luz apagada que debería estar encendida. **En cuanto algo llame su atención, se pondrán en guardia**, pedirán refuerzos y, si hacemos que salte la alarma, cambiarán sus patrones de patrulla para agruparse e intentar localizarnos, complicándonos la tarea de eliminarlos uno por uno. Sin embargo, conseguirlo tiene su recompensa, ya que los soldados pueden conocer los códigos de apertura de las puertas cercanas o la posición de algún dato de inteligencia que nos pueda ser útil más adelante.

Estos tres puntos (la arquitectura, los elementos aleatorios de cada mapa y las rutinas de comportamiento de los guardias) se complementan para crear **un mundo que se siente muy verosímil y orgánico**, en el que nuestras acciones tienen consecuencias lógicas y previsibles. En estos casos suele decirse que **el demonio está en los detalles** y pasar algo por alto puede suponer que todo nuestro plan se venga abajo. Cada tipo de suelo, por ejemplo, hará que nuestros pasos suenen de forma diferente y con un volumen más o menos alto. Así, el césped y las alfombras serán nuestros mejores aliados, pero las baldosas, la grava o los suelos metálicos nos forzaran a aminorar la marcha.

Imágenes del juego





Aunque **recordar las habitaciones y rutas de cada mapeado será esencial**, de nada (o de muy poco) nos servirá de un nivel a otro, ya que cada uno de ellos será completamente diferente al resto. Comenzamos nuestra misión en una playa casi desierta, donde la arena y el viento amortiguan nuestros sonidos y la mayoría de enemigos descansa o pasea despreocupadamente. Más adelante visitamos un buque de guerra, plagado de soldados bien armados y entrenados y con paredes de metal que harán que cada paso resuene como un golpe. De ahí saltamos a un edificio de oficinas con mucha menos vigilancia humana, pero una mayor cantidad de sistemas de alarma y cerraduras electrónicas. Nuestro viaje también incluirá antiguos castillos japoneses y edificios gubernamentales chinos. **Todo un conjunto de lugares y ambientaciones que nos pondrán a prueba de una forma distinta en cada encargo**, dotando al juego de una enorme variedad de situaciones y desafíos.

Al terminar cada misión, un avance informativo nos mostrará cómo ha cambiado la situación política mundial con nuestros actos. Un pequeño detalle que redondea la experiencia, otorgándole un enorme peso a nuestras acciones. **Una historia de espías que bebe de lo más conocido de su género**, como las películas de James Bond y *Misión Imposible*, de las que es contemporáneo. En una época dominada por la acción, los tiroteos y las espadas, *Splinter Cell* nos invitaba a buscar otra manera de hacer las cosas, en las que **el auténtico desafío era tener el menor número de bajas a nuestras espaldas**. Una idea que, al igual que Sam, parece que ha pasado a mejor vida antes de tiempo.

Hoy día, con **el género ya casi desaparecido**, muchos buscamos esa saga que traiga de nuevo a Sam Fisher a nuestra memoria y se convierta en sucesor espiritual de *Splinter Cell*. Aunque su despedida no fue la mejor, con un final que a muchos les pareció bastante mediocre, **sus primeras entregas fueron grandes hitos de su tiempo** y demostraron que había vida más allá de la acción frenética para **jugar de forma pausada y calculada**. Cruzo los dedos para que, en un futuro, Ubisoft decida que ha llegado el momento de volver, porque el mundo necesita cada vez más un nuevo *Splinter Cell*. ■



DEVIL MAY CRY_

JACKPOT! SI VAS A CAZAR DEMONIOS, MEJOR HAZLO CON CLASE

ORIGINAL DE PLAYSTATION 2

POR **JAVIER**BELLO

Recién comenzado el segundo milenio, Capcom se preparaba para producir la cuarta entrega numerada de su aclamada serie *Resident Evil*. A los mandos del proyecto estaba un joven Hideki Kamiya, que aspiraba a darle un nuevo enfoque a la saga con ágiles y frenéticos combates, cargados del estilo de los filmes de acción más rocambolescos. Sin embargo, **su visión se alejaba demasiado de los cánones de la serie** de horror zombi. Convencido por Shinji Mikami, Kamiya y su equipo —Team Little Devils— lo rediseñarían como un título original, destinado a convertirse en uno de los pilares del *hack & slash* moderno.

Originalmente, *Devil May Cry* iba a tener **un enfoque muy distinto** para encajarlo con la diégesis de *Resident Evil*. El nombre del juego por aquel entonces era Karniva —siendo la K de su nomenclatura una exigencia de Kamiya—, y presentaba a un superhumano producido por la corporación Umbrella de nombre Tony Redgrave.

Con la directriz de crear una IP nueva, **el equipo creativo reconceptualizó la idea**, alejándola de los experimentos científicos y llevándola al terreno fantástico más tradicional. Tony fue rebautizado como Dante y sus capacidades sobrehumanas se devienen de su ascendencia, al ser el fruto de una relación entre un demonio y una humana. Elaborando esta premisa, la historia de *Devil May Cry* presentaba un mundo donde las huestes demoníacas habían sido derrotadas y selladas fuera del reino de los hombres por el caballero oscuro Sparda, la mano derecha del Señor de los demonios Mundus. Esta batalla aconteció 2 000 años antes de los hechos del juego. Tras dos milenios de paz, Sparda se enamoró de una mujer humana. De la unión de esta pareja nacerían los gemelos Dante y Vergil, que heredarían los dones demoníacos de su padre, otorgándoles todo tipo de poderes que los convertirían en guerreros sin parangón.

No obstante, Sparda desapareció misteriosamente y los secuaces de Mundus aprovecharían la ocasión para asesinar a su esposa. Ocultos, sus dos hijos sobrevivieron, aunque fueron separados el uno del otro, **creciendo con distintas convicciones**. Vergil se obsesionó con la obtención del poder a cualquier coste para vengarse de quienes destruyeron su familia. Por su parte, Dante dedicó sus esfuerzos a erradicar a todo demonio que se pusiera a su alcance y, con tal fin, **abrió un negocio como cazador de demonios: *Devil May Cry***.

Con un concepto así, sería muy fácil encasillar a Dante en el prototípi-

IMAGEN: CAPCOM

co héroe taciturno, atormentado por su herencia paterna y con la *vendetta* como principal motivación. Nada más lejos de la realidad. A la hora de concebir al personaje, Kamiya quería que su héroe destacara por encima de los estereotipos. **Su diseño se edificó sobre tres fundamentos**: tenía que vestir un abrigo largo y estiloso, ser ingenioso y bravucón y no fumar. Según el director, Dante molaba demasiado para fumar.

Así, el protagonista se nos presenta como **alguien frívolo y egocéntrico**, encantado de mofarse verbalmente de todo el mundo, en especial de los demonios más poderosos. Intrépido, despreocupado y amante de las buenas peleas, Dante disfruta de un trabajo que le permite lucirse constantemente contra oponentes imposibles para un humano. No obstante, el semidemonio también **heredó el alma justiciera de su padre**, por lo que, a pesar de su cinismo y actitud burlesca, está dedicado a salvaguardar a la humanidad.

Teniendo un personaje de este calibre, la máxima para el desarrollo del juego no podía limitarse a la típica historia del héroe salvando el mundo, sino que también **tenía que lucirse haciéndolo**.

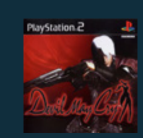
"EL JUEGO QUE REVOLUCIONÓ EL GÉNERO HACK & SLASH"

A mayores, tampoco se querían alejar del todo del género del horror para el que fue concebido el título en un principio. Para ello, buscaron crear **una atmósfera tétrica y opresiva** a través de sus paisajes, con un apartado visual de estética barroca. La cargada ornamentación de los escenarios es una de las señas de identidad de la obra y se intentó que las localizaciones fueran lo más memorables posible. Este ambiente se vio **transformado por la influencia demoníaca**, tanto por los enemigos que debíamos afrontar como los cambios de dimensión entre el reino terrenal y el de los infiernos, que nos introducía en toda una pesadilla lovecraftiana.

Pero, a pesar de este grado de detalle, **el principal foco de atención** del desarrollo fue otro: **la acción**.

Devil May Cry no fue el primer —y exitoso— intento de mezclar la acción con el horror por parte de Capcom.

FICHA TÉCNICA



Título original:
Devil May Cry
Desarrolla
Capcom
Distribuidora
Capcom
Virgin Interactive
—
Director
Hideki Kamiya
Productor
Shinji Mikami
Programador
Kiyohiko Sakata
Artista
Makoto Tsuchibayashi
Yoshinori Matsushita
Guion
Hideki Kamiya
Noboru Sugimura
Compositor:
Masami Ueda
—
Plataforma
PlayStation 2
Lanzamiento
7 de diciembre de 2001

ALLANANDO EL TERRENO PARA TÍTULOS VENIDEROS

DA IGUAL LO QUE HAGAS **SIEMPRE QUE LO HAGAS CON ESTILO**

La obra creada por Team Little Devils se convirtió en el ejemplo a seguir para otras muchas desarrolladoras, que tomarían nota de las bases de su sistema de cara a elaborar futuras propuestas.

Unos meses antes, *Onimusha* había trasladado este concepto al medievo japonés con excelentes resultados, tanto en críticas como en ventas. No obstante, el título **arrastraba la aparatosa jugabilidad de *Resident Evil***, con cámara fija y controles limitados, así como un mayor enfoque en la resolución de puzles.

Kamiya y su equipo buscaban algo más orientado a un juego de lucha en tercera persona, donde las combinaciones de armas y técnicas resultaran en épicas y espectaculares confrontaciones.

El resultado fue **el nacimiento del *hack & slash* moderno**, siendo todo un pionero en muchos de los rasgos por los que se identifica a este género. La innovación se materializó en combos fáciles de ejecutar pero contando además con mucha profundidad en su sistema para hacer cadenas de golpes con distintas armas y poderes a la vez. La idea era conseguir combates vistosos y entretenidos, siguiendo a rajatabla una conocida norma de la ficción televisiva: ***the rule of cool***. No importa lo absurdo o increíble que sea algo en pantalla siempre y cuando luzca genial.

Kamiya y su equipo fueron más allá con este concepto, **añadiendo un marcador de estilo en pantalla** cada vez que peleábamos y que iba perdiendo puntuación si nos limitábamos a lanzar los mismos ataques continuamente o si nos golpeaban. De esta forma, estos enfrentamientos retaban nuestra destreza e imaginación a los mandos, invitándonos a obtener mejores resultados con cada pelea. Este marcador también **influía en la recompensa que obtendríamos al final de cada nivel**, resultando en la obtención de más orbes —la moneda del juego— con los que comprar mejoras.

Desatando el demonio interior

—

La ascendencia demoníaca de Dante le permite hacer uso de sus dones para transformase en su versión infernal, ganando todo tipo de poderes.



La genialidad del sistema de combate era lo simple que aparentaba ser. Con un botón usábamos el arma de fuego y con el otro la de cuerpo a cuerpo. Iniciamos la aventura con la Espada de Fuerza y las fieles pistolas de Dante: Ebony e Ivory. Pero conforme avanzamos, ampliamos nuestro arsenal con subfusiles, lanzagranadas, puños de fuego y espadas relampagueantes. No solo eso, también **desbloqueamos nuevos poderes demoníacos**, siendo el más célebre el *Devil Trigger*, capacidad que permite a Dante desatar su herencia infernal transformándolo en un demonio con todas las de la ley, proporcionándonos nuevos ataques, más fuerza, velocidad y regeneración de vida durante un corto periodo de tiempo. También necesitaremos invertir los orbes que vamos ganando en la mejora de nuestras armas y en el aprendizaje de nuevas técnicas para las mismas, multiplicando las opciones que tendremos en combate. Gracias a esto, **la jugabilidad no solo no se estancaba, sino que mejoraba con el tiempo** y cuanta más maestría adquiriéramos luchando.

El juego está estructurado en veintitrés capítulos donde recorreremos de arriba a abajo el castillo en el que transcurre la acción, aunque revisitaremos varios de sus lugares constantemente. Muchos de estos episodios son francamente cortos y se puede decir que el juego también **cuenta con un componente *speedrun***, heredado de los *survival-horror* de Capcom. De hecho, el tiempo es uno de los factores determinantes de cara a obtener la calificación S.



Ocultas en cada nivel, también encontramos **misiones secretas**, donde se nos imponen desafíos específicos que, de superarlos, nos obsequian con mejoras de vida y magia, un bien muy escaso por el que merece la pena esforzarse en estos retos.

Pero el mejor combate y la mejor acción no son nada si no se cuenta con oponentes a la altura. Afortunadamente, *Devil May Cry* también supo cubrir ese campo. Aunque a día de hoy su plantel de enemigos y jefes finales podría antojarse algo escaso, resultaba más que suficiente para la época. De hecho, **afrontamos a los jefes finales en más de una ocasión** —hasta tres veces algunos—, lo que proporciona a Dante la oportunidad de dar rienda suelta a su verborrea burlesca y provocaciones varias, además de algún que otro momento para el drama y el misterio.

Lejos de querer ser un simple filme de acción palomitero, **Team Little Devils consiguió crear varios antagonistas de peso** para la aventura del cazademonios, que dieron pie al desarrollo de su universo en las secuelas. Además de Mundus, que obviamente es el enemigo a batir, destacan Trish y Nelo Angelo.

La primera es quien contrata a Dante para que acabe con el Rey de los Demonios antes de que se vuelva a abrir el portal entre ambos mundos. Su peculiaridad es que **es el vivo retrato de la madre de Dante**, y posteriormente se descubre que fue creada por Mundus como cebo para llevar al hijo de Sparda hasta una trampa. Aunque, por supuesto, Trish termina cambiando de bando y se genera un incierto romance entre ambos que **deja en el aire la idea del complejo de Edipo**, a pesar de que nunca se confirma si entablan o no relación.

"DIFICULTAD Y DIVERSIÓN ENDIABLADAS, ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?"

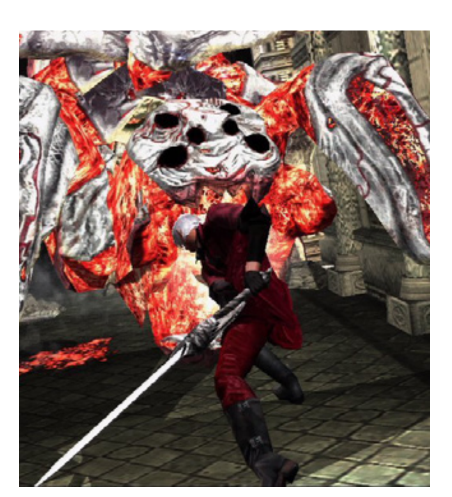
Por su lado, Nelo Angelo es un caballero demoniaco que nos acosa durante todo el juego. En nuestra última pelea contra él, Dante lo reconoce como su gemelo perdido, Vergil, corrompido por el poder del amo del inframundo. El cómo Vergil terminó esclavizado por Mundus y la rivalidad entre ambos hermanos, terminó por convertirse en **la base de la tercera entrega de la serie**.

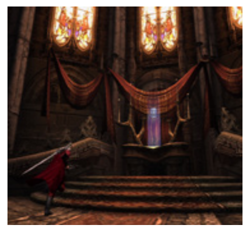
Finalmente, tengo que destacar que ***Devil May Cry* no es un juego fácil**. Y ya que fue uno de los padres de su propio género, su propuesta retante sirvió de referencia para futuros títulos de otras franquicias de éxito.

A pesar de todo, el sufrimiento tenía su recompensa. El título contaba con **varios modos de dificultad**, siendo el más famoso «Dante debe morir». En posteriores entregas se amplió aún más el repertorio de infernales desafíos, solo aptos para los más duchos en este tipo de retos. Superar la aventura nos abre la **opción de reiniciarla conservando todas las mejoras** que hubiéramos desbloqueado en nuestra primera andadura, además de un par de extras en forma de indumentarias alternativas. La primera era la del mismísimo Sparda, complementado con espada y pistolas propias —solo a nivel estético—. Si conseguimos imponernos al modo «Dante debe Morir», no obstante, se nos recompensa con una versión alternativa de Dante que contaba con *Devil Trigger* ilimitado, que a esas alturas tan solo nos servía para desquitarnos a gusto impunemente.

Devil May Cry es toda una joya del pasado que merece retornar al presente con su remasterización. **Es un pedazo de historia de esta industria en esta puro**, concebido por algunos de los creativos más célebres del mundillo y que propició el advenimiento de otros muchos clásicos, incluyendo varias de sus secuelas.

Imágenes del juego









DRAGON BALL Z_ BUDOKAI

LA SAGA QUE RESUCITÓ LA OBRA DE TORIYAMA

ORIGINAL DE PLAYSTATION 2

POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

Un chico de unos 13 años ofrece fotocopias en blanco y negro de los personajes de la serie *Bola de Dragón*. Mientras pasa las hojas plastificadas de su carpeta para mostrar el material, habla sobre la dudosa procedencia de la mercancía. «Un amigo mio tenía cómics originales japoneses, me hice muchas fotocopias y vengo algunos domingos a sacarme algo», relata.

-¿Cuánto vale cada fotocopia?

-Diez pesetas.

-¿No tienes en color?

-Espera.

El chico desaparece y, en pocos momentos, vuelve acompañado de un compañero suyo con otra carpeta, llena de fotocopias en color. Con una excitación propia de aprendices de la clandestinidad, comentan que el color tiene un precio. Esas fotocopias cuestan doscientas pesetas.

La catedral del cromo se desborda, titula *La Vanguardia* un 19 de abril de 1992 en su página número treinta. ***Dragon Ball* es un todo un fenómeno de masas**. Tanto es así que el *manga* tal y como lo conocemos aterriza en el mercado español gracias a la compraventa ilegal de fotocopias y *merchandising* de la serie, la importación clandestina de tomos japoneses y el calco al papel de escenas de la serie por parte de chavales que pausaban la cinta VHS. Por mucho que *Dragon Ball Super* sea *trending topic* en Twitter, este fenómeno es imposible de replicar, pero no tanto de comprender. La obra magna de Akira Toriyama **goza de una salud envidiable** gracias al despunte de su nueva serie y el recientemente lanzado *Dragon Ball FighterZ*, pero hubo un tiempo pasado en el que encontrar un videojuego que hiciera justicia a la serie era más complicado que encontrar las siete bolas de dragón. Eso si obviamos aquella oscura época en la que *Dragon Ball GT* decepcionó a miles de acérrimos de tal manera que la fiebre de *Dragon Ball* parecía desvanecerse poco a poco. Pero, ya en el nuevo milenio, la franquicia experimentó un auténtico renacer. Casi desaparecida de la mente y el corazón de los españoles, aterrizó de nuevo en 2002 con ***Dragon Ball Z: Budokai***. Y nos recordó por qué *Dragon Ball* nos gusta tanto.

«Bandai me suena de algo», pensábamos todos mientras mirábamos la carátula. Son Goku y sus camaradas se postraban de nuevo en nuestras televisiones de tubo, orgullosos y como nunca los habíamos visto: modelados en 3D, pero bien hechos. El menú de título nos invita a experimentar por

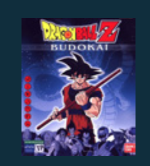
nuestra propia mano la historia de la serie que tanto nos enamoró cuando éramos unos infantes. Por fin, teníamos otra oportunidad de encarnar a nuestros personajes favoritos para revivir toda la saga de los *saiyans* hasta el auge y caída de Cell. Y nos encontramos fascinados al ver que **las cinemáticas del juego están calcadas de la serie original**. Estamos reviviendo nuestra propia infancia a través de un mando; una sensación indescriptible.

Dragon Ball Z: Budokai está repleto de arte inédito ya desde los modos de juego y el menú de selección de personajes, con un total veintitrés avatares jugables y algún que otro cameo interesante. Personalmente, mi modo favorito de juego junto al de la historia era el **modo torneo,** todo un reto de forma individual y más demoledor que el Monopoly a la hora de romper amistades. Si bien es cierto que la jugabilidad no brillaba por su dinamismo y en ocasiones se hacia repetitiva, *Dragon Ball Z: Budokai* nos dejaba un muy buen sabor de boca y **nos reconciliaba con la obra de Toriyama**.

Tanto es así que solo un año después nos dimos de bruces con *Dragon Ball Z: Budokai 2*. Y si el primer título nos dejó más que satisfechos, el segundo nos mostraría que, en realidad, **nos quedamos con ganas de mucho, mucho más.** Concebido como un mero puente entre el origen de esta saga y la secuela que se llevaría todas las ovaciones, *Dragon Ball Z: Budokai 2* es, a mi parecer, el mejor de la franquicia con diferencia. Como buena transición, el título implantó un plantel de novedades que servirían para edificar una secuela más que sobresaliente, pero estos detalles se introdujeron de tal manera que no podían pasar desapercibidos como simples añadidos de prueba. Cierto es que su modo historia no llegó a estar a la altura del de su predecesor —que dejó el listón muy alto—, pero el aspecto gráfico de *Dragon Ball Z: Budokai 2* es **sencillamente sublime**. Los personajes en 3D presumen de una estética que hace mucha justicia a su naturaleza *anime*; son treinta y tres protagonistas en 2D que atraviesan la pantalla con sus ata-

"VISTOSO, PERO SIN OLVIDAR LA PRODUCCIÓN DE BAJO COSTE"

FICHA TÉCNICA



Título original:
Dragon Ball Z: Budokai
Desarrolla
Dimps
Distribuidora
Bandai
Infogrames
Atari, Inc
—
Género
Lucha
Plataforma de origen
PlayStation 2
PlayStation Portable
Gamecube
PlayStation 3
Xbox 360
Plataformas
PlayStation 2
Primer lanzamiento
2 de noviembre de 2002

DRAGON BALL, EL MITO QUE **DEJÓ DE AGONIZAR**

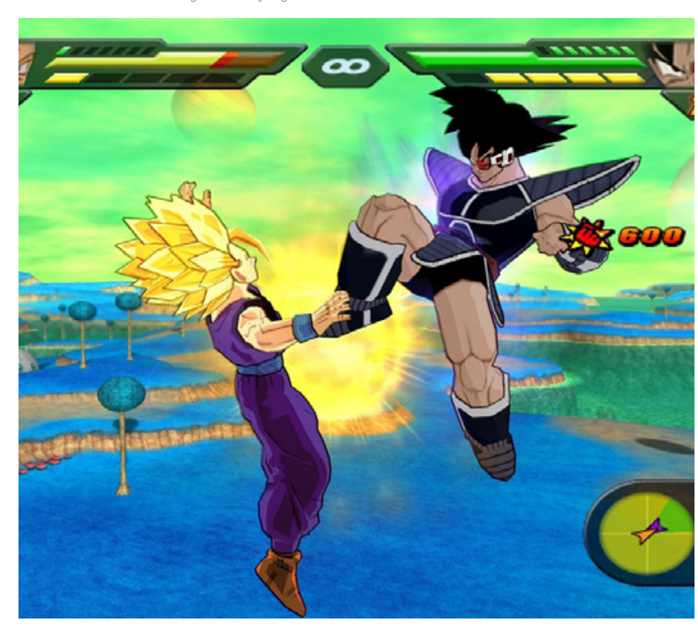
La saga *Budokai* consiguió que *Dragon Ball* no cayese en el abismo del olvido en el que ya estaba asomando la cabeza.

ques, su furia, su destreza y su humor a la hora de formar fusiones de lo más ridículas e impensables.

Pero hemos cruzado el puente y hemos llegado a la cumbre. Otro año ha pasado desde que emprendimos este trepidante viaje y ahora nos encontramos ante la joya de la corona. ***Dragon Ball Z: Budokai 3*** amenizó nuestra Navidad allá por el 2004 con un *opening* simplemente insuperable. Y eso, con una saga plagada de introducciones notables, es decir mucho. Pero el despliegue técnico, la animación y la música que nos introducía al mundo de *Dragon Ball Z: Budokai 3* nos estaba indicando claramente que debíamos plantar debidamente nuestras posaderas en el rincón más cómodo de la casa, pues no íbamos a levantarnos de ahí en un largo rato.

Dragon Ball Z: Budokai 3 funcionaba sobre el mismo motor gráfico que su precuela inmediata, aunque dando más protagonismo al *cell shading*. Los escenarios están llenos de pequeños detalles y **la interactividad entre eventos dentro del juego es pasmosa**. El elenco de personajes, que ya alcanza los cuarenta avatares jugables, cuenta con todos y cada uno de los trajes con los que se les puede ver en la serie. Asimismo, se han cubierto todas y cada una de sus transformaciones, incluyendo al po-

Imágenes del juego









Un auténtico juego de lucha

—

El sistema de combate de la saga *Budokai* refleja, juego tras juego, el dinamismo de *Dragon Ball* en todo su esplendor. Espectaculares combos que culminan en los ataques más representativos y épicos de la franquicia, pasando por una jugabilidad que ofrece una experiencia de combate satisfactoria en la que cada patada y cada puñetazo se sienten auténticos. Nada en el mundo iguala la sensación de pillar a tu enemigo por banda sin que tenga oportunidad de defenderse, mientras nos teletransportamos alrededor del escenario.



"Publicidad engañosa"

En su versión europea, la contraportada del primer título de la saga contaba con la aparición de diversos personajes de la **saga Majin Boo**, que no se encontraban en el plantel de personajes jugables y que ni siquiera aparecían en el juego. Este error sería solucionado más tarde, con la reedición del juego.

lémico Super Saiyajin 4. Sin embargo, lo que realmente atrapa al jugador es el **Universo Dragón** —o modo historia para los amigos—, el cual sigue al pie de la letra los acontecimientos de la serie desde la llegada de Raditz a la Tierra hasta la marcha de Goku y Uub. De entre los protagonistas a escoger, cada uno de ellos recorrerá este modo historia viviendo únicamente aquellas batallas en las que estuvo presente. Al comenzar una de estas aventuras, aparecía un vídeo introductorio en el que el narrador te ponía en situación acompañado de imágenes extraídas directamente de *Dragon Ball*. El cariño que los desarrolladores pusieron en esta saga se equiparaba al de los seguidores de las aventuras de aquel niño-mono que se convirtió en el luchador más fuerte del mundo, después de Mr. Satán.

El éxito de la saga *Budokai* derivó en el lanzamiento de estos tres mismos títulos, pero **rediseñados**. La saga de *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* —titulado en Japón *Dragon Ball Z: Sparking!*— deja de lado la naturaleza de las batallas en 2D para presentarnos un modo de juego más orientado a las tres dimensiones, algo que muchos agradecieron ya que permitía experimentar con más exactitud los eventos de la historia de *Dragon Ball* tal y como se recordaban en la obra original. Las cinemáticas estaban mucho mejor trabajadas, pero a cambio sacrifica la magia de su historia, mucho mejor llevada en la saga *Budokai*, que funciona mejor como un videojuego de lucha tradicional.

Sea como fuere, no cabe duda de que la saga *Budokai* supuso **un antes y un después** no solo para la exitosa franquicia de Toriyama, sino también para los fans incondicionales. Dentro del mundo lúdico, *Dragon Ball* había tenido la desgracia de ser adaptada a títulos más o menos aceptables, pero casi todos ellos bastante mediocres, salvados apenas por un atisbo de nostalgia por parte de aquellos que los jugaron antaño en sus televisiones de tubo. No se puede negar que fueron videojuegos que **pasaron sin pena ni gloria** y que muchos de ellos ni siquieran entran dentro del conocimiento común. Yo, por mi parte, recuerdo aquel *FInal Bout* ortopédico con un cariño especial, pero también me viene a la cabeza *Dragon Ball Z: Buyū Retsuden* para la Megadrive, un título que yo encontraba imposible de manejar y ni siquiera sabía qué es lo que estaba haciendo la mitad de las veces, si es que conseguía hacer algo. Recordaría un mejor *gameplay* y unos gráficos más pasables en *Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22*, pero ni siquiera este se salva del golpe de remo. *Dragon Ball* no ha tenido muy buena suerte en esta industria y la llegada de *Dragon Ball GT* no hizo más que empeorar las cosas. Rizando el rizo, en España se interpretó como un *spin off* con un apartado técnico bien trabajado, pero tirando a regular. Goku y sus camaradas se quedaban cada vez más atrás mientras nosotros seguíamos caminando hacia delante, convencidos de que *Dragon Ball* pasaba a formar parte de **una infancia cada vez más lejana**, quedándose junto a otros tantos tesoros que guardamos con cariño en nuestro corazón.

Menos mal que vino la saga de *Budokai* para dar un golpe sobre la mesa y alzar su voz, alegando que *Dragon Ball* seguía viva y estaba en plena forma. Lo que a nosotros nos pareció una eternidad, solo duró un día en su propia Habitación del Tiempo. La espera valió la pena y aún hoy echamos la vista atrás y no podemos evitar regodearnos en **haber vivido en directo el lanzamiento de una obra tan increíble**, con todas sus canciones saltándonos inmediatamente a la cabeza. Esas melodías fueron capaces de llenarnos recuerdos que nunca quisimos olvidar y de meternos el gusanillo de volver a revivir cada momento de esta saga, cada combate, cada torneo, alzarnos como el mejor luchador como hicimos una y otra vez hace dieciséis años.

"DRAGON BALL SEGUÍA VIVA Y ESTABA EN PLENA FORMA"

Dragon Ball vuelve a estar más viva que nunca gracias al reciente lanzamiento del muy aclamado *Dragon Ball FighterZ* y a la popularidad de *Dragon Ball Super*, que tiene a los espectadores más que reenganchados a las aventuras del niño mono que se hizo hombre. Pero no está de más recordar que hubo un tiempo pasado en el que agonizó levemente sólo levantarse de nuevo y saltar con más fuerza de la que le quedaba. Durante años, la saga *Budokai* fue lo que alimentó a nuestro niño interior hasta que la franquicia volvió a estar preparada para despegar de nuevo. Y quizá por eso yo la tengo tanto cariño; porque hizo que *Dragon Ball* pasase a formar parte de mi infancia a ser un elemento continuo a lo largo de mi vida. **No hay época en la que no me recuerde surcando los cielos sobre la nube Kinton**. Ni tampoco época en la que no me muera de ganas de volver a hacerlo. ■



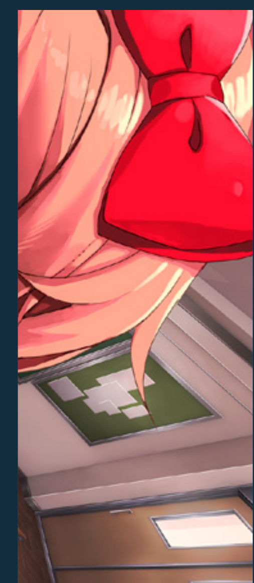
REINVENTANDO EL

HORROR PSICOLÓGICO

POR **JAVIER**BELLO

Doki Doki Literature Club se ha hecho mucho eco en las redes, habiéndose convertido en uno de los juegos de moda por su original propuesta. Bajo una apariencia de lo más sencilla se oculta una de las experiencias más sorprendentes de los últimos meses. La forma en la que consigue perturbar al jugador, y las herramientas que usa para hacernos partícipe de su locura, han catapultado a la fama la obra de Dan Salvato.





UN CAMUFLAJE INOCENTE **PARA MALTRATAR A GUSTO LA CUARTA PARED**

Esta peculiar novela visual ha estado en boca de todos desde hace unos meses, y se convertido en uno de los juegos de moda entre la comunidad de *youtubers*, con numerosas recopilaciones de sus reacciones.

El género de las novelas visuales casi siempre se ha distinguido dentro del subgénero del romance, con propuestas que actuaban como simuladores de citas para las turbulentas historias de amor de las distintas heroínas que nos ofrece cada título. Y aunque muchas obras de este tipo cuentan con mundos y tramas de lo más interesantes como complemento, suelen ser poco más que **experiencias de inocentes fantasías románticas**.

Cuando conocí *Doki Doki Literature Club* por las redes, laureándola como una de las novelas visuales del momento, tuve que enarcar una ceja de escepticismo. Al fin y al cabo, el aspecto y la sinopsis del juego parecían cumplir punto por punto los clichés del género. Encarnamos a un recién llegado al club de literatura del instituto, donde conoceremos a cuatro jovencitas candidatas a hacerse con nuestro amor. **Los estereotipos no acababan ahí**, pues cada una de las chicas responde a los estándares de la categoría: la amiga de la infancia, la niña impulsiva y con mal genio, la tímida e intelectual y la estudiante modelo.

Y sin embargo, hay algo que nos llama la atención de inmediato nada más empezar: **un mensaje de aviso**. El juego nos advierte de que sus contenidos pueden ser altamente perturbadores, y de hecho, cuenta con la etiqueta de horror psicológico. Por lo que movido por la curiosidad, **decidí entrar a ciegas** en este singular club. Unas horas más tarde, por fin comprendí porque había generado tanta expectación.

He de reconocer que no soy muy ducho en los juegos de terror, pero hasta yo sé que lo habitual es jugar con la atmósfera, la tensión y la sorpresa para causar esa sensación de miedo e inseguridad que tanto disfrutan algunos. Normalmente, muchos gustan de estas historias porque seguimos estando protegidos por la barrera de la tercera persona. Sea cual sea el horror que esté ocurriendo en pantalla, le está sucediendo al protagonista, no a nosotros. **Tenemos el control. Pero, ¿y si no fuera así?**

Durante los primeros compases del juego, *Doki Doki Literature Club* parece comportarse como cualquier título romántico. Cada día visitaremos el club y nos relacionaremos con las integrantes, charlaremos con quien más nos guste y escribiremos poemas con temas afines para cada una de ellas. **Las palabras que escojamos para elaborar nuestra prosa** serán determinantes para decidir con quien queremos entablar relación. Y es aquí donde podremos percatarnos de que bajo su alegre fachada, cada una de estas chicas esconde problemas bastante serios. Cuando entre las opciones para escribir el poema aparecen palabras como depresión, angustia, suicidio, vacío, resentimiento o desesperanza; intuimos que esta historia va a tomar rumbos más oscuros.

TRASCENDIENDO LA FRONTERA ENTRE **EL JUEGO Y EL JUGADOR**

Doki Doki Literature Club deconstruye el género de los simuladores de citas, explorando nuevas vertientes y las consecuencias de alterar la **ŸÞðþÿœ˚** para que **Ħ÷øùĪī þůőÞå ŝāĽΔŕœ Čøŋ Łµ 5×ŷ4**.

Antes de continuar me gustaría resaltar que *Doki Doki Literature Club* es un título que **gana mucho si no sabemos nada de él de antemano**, sobre todo con los cambios de tono que tiene. No os arruinéis la experiencia buscando *memes* o referencias. Además, el juego se puede descargar gratuitamente desde la página de Team Salvato y Steam. Así que no dejéis que la curiosidad os estropee la diversión, jugadlo antes. **HACEDLE CASO**.

Volviendo al tema de la condición mental de las protagonistas, es uno de los pilares fundamentales del juego durante un buen trecho de la historia. **Depresión, ansiedad, obsesión y soledad** son las principales taras psicológicas que aquejan a las heroínas. Lejos de querer ser simples clichés del género, cada personaje tiene su propio bagaje que podremos descubrir no solo ganándonos su confianza, sino leyendo los poemas que escriben. Como no podía ser de otra forma, una de las actividades diarias del club de literatura es **experimentar con nuestra creatividad poética**, y al final de cada reunión, los miembros del club comparten entre ellos las últimas piezas que han escrito. Las composiciones de cada una de las chicas no solo son **un reflejo de su personalidad,** sino también de su estado de ánimo. Conforme pasen los días y se rompa el *estatus quo* que había entre ellas al llegar el protagonista, su prosa resaltará aún más las peculiaridades de cada una.

Como mencioné antes, los primeros compases de la novela pueden llegar a echar atrás a más de uno, pero **mi consejo es que perseveréis hasta cierto momento**. Y creedme, sabréis a lo que me refiero cuando lleguéis.

Una vez aquí, se establecerá un punto de no retorno donde comenzarán a ocurrir cosas "extrañas" que nos involucrarán aún más en el juego, literalmente. Para empezar, comenzará a ser habitual el que estamos **atentos a posibles cambios** en la carpeta de instalación del juego. Pues **©óměŃ*Æ ħ4 ãÞ˚řę©Ěř Ÿ ĐŒœp4ŗŧŨ æ»å˚Ŧij**, que actuarán de aviso a calamidades inminentes.

> "NO SOY UN SIMPLE TEXTO. TE HABRAS DADO CUENTA DE QUE"

También será rutinario que el juego *se rompa* con asiduidad, con todo tipo de *glitches* y efectos que parecen estar trastocando la realidad de forma cómica y terrorífica a partes iguales, para luego recuperar el rumbo como si nada hubiera pasado. Además, empezaremos a notar que **nuestras decisiones tienen cada vez menos peso**, y poco a poco comenzaremos a cuestionarnos si de verdad tenemos potestad para elegir ▸



el curso de los acontecimientos **PORQUE NO TOMAS LAS DECISIONES CORRECTAS**. No solo eso, las chicas del club se volverán —por así decirlo— *más intensas*. Sus rasgos de personalidad, en especial los malos, empezarán a imponerse a la razón en más de una ocasión, desembocando en situaciones que nos pondrán los pelos de punta constantemente y que **harán que nos entre la paranoia** cada vez que tengamos que tomar alguna decisión importante. Y es que conforme vayamos desentrañando el misterio en el que se basa el juego, comprenderemos que todos estos ataques a nuestra cordura tienen **más sentido de lo que parece**.

Doki Doki Literature Club es un título que merece mucho la pena rejugar. Su guion tiene montones de pistas y dobles sentidos que inevitablemente pasaremos por alto en nuestra primera lectura, pero que evidencian que **todo estaba a simple vista desde el principio**.

También es muy interesante transitar las diferentes rutas para conocer la historia de cada una de las chicas y las causas de los cambios que experimentan una vez entramos en el segundo acto **ESO TE PASA POR DEJAR COLGADA A CIERTA PERSONA**. Cabe destacar que el juego cuenta con dos finales —o media docena, según cómo interpretemos algunos de los momentos de la trama— que dependen de cuan completistas queramos ser tratando de terminar los arcos de cada personaje y tenerlo guardado antes de alcanzar el punto de no retorno. Este mencionado momento es otro aspecto relevante. **La obra de Dan Salvato no es muy larga**, pudiendo completarse en unas cuatro horas, y es por eso que recomiendo tratar de pasar el juego de una sentada, en especial la primera vez.

Sé que todo esto puede parecer muy grandilocuente y esquivo, pero dar más detalles implicaría entrar en territorio *spoiler* **Y NO QUIERES ESO, ¿VERDAD, QUERIDO LECTOR?** No obstante, tal vez **una de las mayores sorpresas de las que sí puedo hablar** es sobre el próximo juego de Team Salvato. Es más, **esta novela visual no es más que publicidad encubierta** para el mismo.

Una vez terminemos la historia y entendamos como reinterpretar sus recursos, se puede escarbar una cantidad de información considerable si eres ducho en conocimientos criptográficos. **Las redes ya están llenas de información** de cómo obtener estos particulares huevos de pascua, que revelan que ***Đōþĩ Đ×þį ŁijĴëŒœ ſĿµ¶*** **ň°** es **+ĞđĒ 1ŋ** eslabón de una **ĦıĲŧðï4** mucho más **ßijĴ**: ***Project Libitina***.



"SÉ QUE ESTO ES UNA REVISTA, Y QUE TÚ ERES UN LECTOR. PERO ¿Y SI TE DIJERA QUE **TAMBIÉN TE CONOZCO**?"

En resumen, para seguir hablando de esta singular novela visual tendría que ponerme a destripar todos sus secretos y sorpresas, y por mucho que haya tratado de mantener al mínimo mi exposición, es inevitable que ahora vayáis con sobreaviso de que este título es algo más que un jovial e inocente simulador de citas a la japonesa **AGUAFIESTAS**. Nada más lejos de la realidad, y sinceramente espero que os guste tanto como a mí y aparentemente todo internet, pues *Doki Doki Literature Club* se ha convertido en **uno de los temas de moda en lo que a *memes* y vídeos de reacciones se refiere**

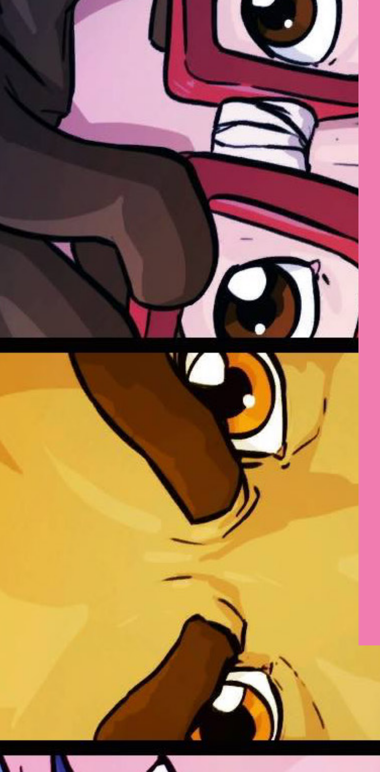
Solo me resta deciros una cosa: **Å§ŋþÿĢħÖ×˚íð æńôķÛļĽ˝ïðñ ¥¦§Þßà Đē˚ ůőÞ1å ŝāæçè**. En otras palabras: **Ĵ§$ŧ ĦØŊ!ßΔ**. ■



Quizá no deberías estar leyendo esto

—

No, en serio, ¿qué crees que estás haciendo? Se supone que estas columnas complementan información relevante, no están para satisfacer tu mórbida curiosidad. Asi que deja de hacerme perder el tiempo antes de que **pierd4 14 p4c13nc14 djlkjalgkj lkdgfjal et sdfj ladfddffe-ñovuoijhn9 pu pje'datam ' o°d jllkjlkjlklkld aoh oiu-**





PC

CROSSING **SOULS**

POR **DANIEL**ROJO



LA AMISTAD, **MÁS ALLÁ DE LA VIDA**

La primera obra del estudio sevillano Fourattic nos plantea, además de un viaje a la década de los 80, un canto a la amistad a través de unos personajes muy carismáticos.

No he vivido los años 80, ni de lejos. Conozco, más por imposición social que por interés propio, muchos de los grandes iconos de la década, pero en cualquier caso me es necesariamente imposible darles un sentido emocional asociado a algún periodo de mi vida. Es en este contexto vital en el que he jugado a *Crossing Souls*, un título cuya primera escena nos muestra a un joven dormitando en una habitación cargada hasta el extremo de **referencias ochenteras**, incluso en el más mínimo detalle.

Esto se repetirá constantemente en la aventura, tirando de clichés y hasta parafraseando películas de la época. Sin embargo, donde algún otro se detendría a maravillarse con el culto a aquellos años descifrando cada elemento de la habitación inicial, yo me deleito con **el delicioso** *pixel art* **de la escena**. Partamos de este punto de vista.

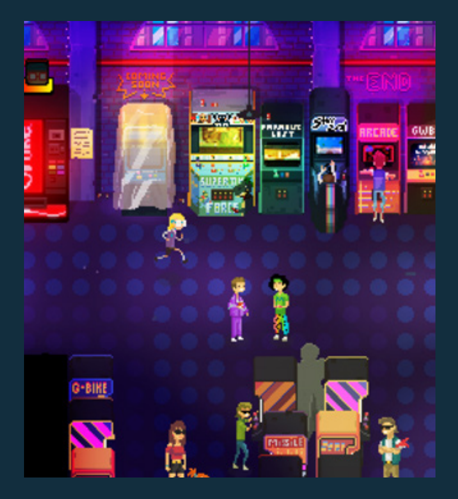
La propuesta de Fourattic nos pone a los mandos de cinco amigos que encuentran un peligroso artefacto con la capacidad de conectar el mundo de los vivos y de los muertos. Como era de esperar, los dueños de aquel artilugio desean recuperarlo para fines oscuros y los protagonistas se verán arrastrados a salvar el mundo. Pero todo esto no es más que un marco que contextualiza lo realmente importante: *Crossing Souls* habla acerca **del poder de la amistad y de cómo se forman lazos entre las personas**. Es por esto que los cinco personajes están mimados hasta el extremo. Merece la pena invertir unas líneas hablando de ellos.

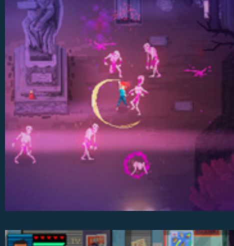
Por un lado tenemos a Chris, **el líder de la pandilla**. Valiente, sincero y descafeinado en casi todo lo demás, como corresponde a un personaje con el que el jugador debe sentirse identificado. Está armado con un bate de béisbol y es capaz de saltar, lo cual lo hace muy versátil para todas las situaciones jugables —que, como veremos, no son pocas—.

Su hermano Kevin, por el contrario, es **un gamberro** que no sabe hacer nada más que meterse en líos. Sus mecánicas consisten en hacer pedorretas y sacarse mocos, lo cual no sirve para absolutamente nada, pero precisamente eso da coherencia al personaje porque, bueno, Kevin es así.

Charlie es **la única chica del grupo**, y es quizás la más madura, posiblemente como consecuencia natural de haber tenido que llevar las riendas de una casa móvil en una comuna *hippie* en la que vive sola con un padre alcohólico. Es rápida —

Imágenes del juego







puede dar acelerones que la permiten moverse con facilidad—, y como arma tiene una comba que usa a modo de látigo.

En la pandilla no podía faltar **el joven científico** que siempre tiene un cachivache apropiado: Matt. Dispara con una pistola de su propia invención, siendo así el único capaz de dañar a distancia. Puede, además, saltar y mantenerse en el aire un tiempo gracias a unas zapatillas especiales, permitiéndonos cubrir distancias mayores.

Por último tendríamos a Big Joe, **el grandote fortachón** que resuelve todos los problemas a guantazo limpio, pero que tiene un corazón de oro. Jugablemente está orientado sobre todo al combate, pero también es capaz de desplazar objetos pesados y ser así útil en determinados puzles.

Los protagonistas de la aventura están diseñados de forma tan variada que pareciera que sus habilidades podrían combinarse para superar distintas situaciones, enseñando de una forma mecánica la importancia de la amistad. Y de hecho así es en contadas ocasiones, pero sin embargo toda esta vía de comunicación con el jugador está completamente desaprovechada. Es **una auténtica pena** ver el cuidado que se ha dedicado en crear unos personajes carismáticos y mecánicamente diversos para, finalmente, no poner la misma dedicación en un diseño de niveles que cohesione esas maravillosas ideas más de dos veces

"NO PARECE TENER CLARO SOBRE QUÉ SE VERTEBRA"

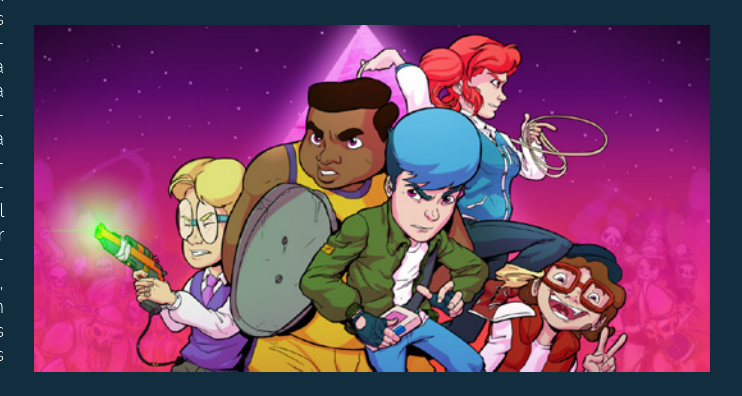
y las ponga a remar en una misma dirección persiguiendo una idea común —la amistad, por ejemplo—.

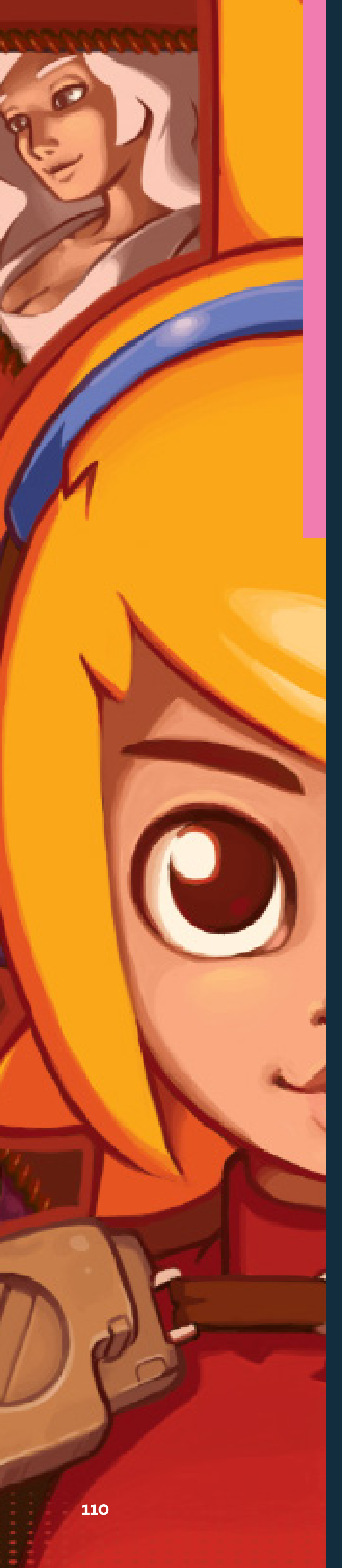
Quizás el problema de *Crossing Souls* sea que **no parece tener claro sobre qué se vertebra**. Los creadores lo definen como un juego de aventura y acción con toques RPG. A esto habría que añadirle, además, un par de pinceladas de tono arcade. Teniendo en cuenta que la obra se completa en unas 8-10 horas yendo con mucha calma, está claro que no hay espacio para tanta variabilidad.

Tan pronto pasaremos de estar en una aventura gráfica donde lo importante es la interacción con los distintos personajes y elementos del escenario, como luchando contra algún jefe final, o en un minijuego de persecución, o resolviendo pequeñas misiones. Todos los segmentos que confeccionan el todo funcionan, pero **no da tiempo a sentirlos como secciones maduradas**, sino más bien como presentaciones de buenas ideas que nunca se terminan de desarrollar.

La misma indefinición se aprecia en la historia del juego. Aunque en principio se presente claramente como una obra con tono distendido, pronto empiezan a sucederse acontecimientos verdaderamente dramáticos que, sin embargo, no terminan de cambiar dicho tono general algo infantil. Cualquiera que se pase el juego y piense en la situación verá que la obra es mucho más trágica de lo que esta parece tomarse a sí misma. El mensaje final se queda en un limbo equidistante entre la indiferencia y lo trascendente. Y es una verdadera lástima, porque realmente había potencial para contar su mensaje con una rotundidad categóricamente mayor.

***Crossing Souls* es un buen juego**. Prácticamente todo lo que hace es correcto de forma individual, pero se queda lejos de la maestría. No es fácil criticar una obra que, si bien comete errores, siento que lo poseía todo para ser mucho mejor. Tiene unos personajes increíbles con los que conectas tanto a nivel emocional como mecánico desde el minuto uno y una historia que habla sobre el poder de los lazos que crea la amistad. Y aún así, el carisma que presenta en sus diálogos, en su estética visual y en su música me hace recomendarla **a cualquier jugador que añore los 80**. ■







ICONOCLASTS

POR **FRANCHUZAS**






LA MECÁNICA QUE QUERÍA **ARREGLAR EL MUNDO**

En una colorida distopía donde la gente carece de libre albedrío, la disposición de la joven Alondra para ayudar a sus vecinos provoca una cadena de eventos destinada a cambiar la historia.

Pese a ser un juego que no escatima en diálogos, uno de los momentos narrativos más potentes de ***Iconoclasts*** no requiere ni una sola palabra. En la piel de **Alondra**, una muchacha que **debe ejercer su pasión por la mecánica en secreto porque la sociedad totalitaria bajo la que vive decide los roles de cada habitante**, durante el grueso de la aventura nos dejamos llevar de aquí para allá en base a las necesidades de otros. Infringir la ley es una reacción natural porque pronto nos damos cuenta de que algo va mal. Los eventos están orquestados para que simpaticemos con los personajes que reaccionan ante este orden impuesto y los ayudemos en sus causas, que se convierten en las nuestras a pesar del mutismo de Alondra, expresiva y carismática para conectar el mundo real con el virtual. Pero entonces, cuando menos lo esperamos, le toca decidir a ella. Y no es una decisión fácil. Ni verdadera, ya que el juego no permite opciones alternativas. Sin embargo, eso no cambia que debamos discurrirla y ejecutarla desde nuestro lado de la pantalla, así que el peso recae sobre nosotros y deja la clase de poso que sólo puede dejar un videojuego.

Por desgracia, no podemos entrar en detalles sobre ese momento porque tiene lugar cerca del final, pero merece una mención por poner la guinda a la proeza de **Joakim "Konjak" Sandberg**. Creado en solitario por este diseñador sueco, *Iconoclasts* es el resultado de **siete años de trabajo**, algo que se aprecia jugando. Y no porque pueda padecer los tipicos problemas de un desarrollo que se alarga más de lo debido, sino porque **la maduración del propio Konjak como autor ha tenido un claro impacto en la obra**. Si bien hay una consistencia jugable y audiovisual que mantiene la experiencia coherente desde la primera hasta la última hora, el tono evoluciona para alcanzar una mayor gravedad a medida que se acerca el clímax de la historia. La rivalidad entre la Sociedad Única y los rebeldes adquiere tintes más grises, **las repercusiones del conflicto se vuelven más serias e incluso aparecen disputas internas entre aliados de uno y otro bando**. Aunque el argumento no es complicado de seguir y al ver los créditos tengamos una idea bastante clara de lo que ha pasado, y de por qué ha pasado, la dinámica que Konjak es capaz de establecer entre los personajes mantiene la trama constantemente interesante e impredecible, sobre todo a partir de la segunda mitad. ▸



"SPRITES CON VIDA PROPIA"

Que no os deje engañar su estilo retro: el amplio repertorio de personajes, tanto protagonistas como antagonistas, tiene muchos matices y es uno de los grandes puntos fuertes de *Iconoclasts*. Todos ellos cobran vida en pantalla gracias a la maña de Konjack con el diseño y las animaciones, así como a un guion realmente sólido que da lugar a interacciones divertidas, sorprendentes o incluso intensas a medida que se suceden las horas.

Es muy meritorio teniendo en cuenta no ya que estamos ante la creación de una persona, sino también que se trata de **un *metroidvania* 2D**, difícilmente el primer género que alguien elegiría para hablar de temas como la religión, el control de masas o la explotación ambiental. Pero *Iconoclasts* consigue transmitir su mensaje sin martillear la cabeza del jugador gracias a un guion inteligente, medido, con un apropiado uso del humor para no caer en excesos dramáticos y también caracterizar bien a sus abundantes personajes. En ningún momento pierde de vista lo que es y no deja que su creciente ambición narrativa le impida ser un gran juego de acción, exploración y puzles.

Más allá de su buena pluma y su **preciosista *pixel art*** (lleno de detalles y excelentemente animado), Konjak triunfa a la hora de establecer un ritmo equilibrado, capaz de llevarnos del juego a los diálogos y de los diálogos al juego con agilidad. Aunque sus **más de 10 horas de duración** se le podrían volver en contra, la sensación de progresión y variedad es constante: el componente *metroidvania* bebe más de *Metroid Fusion* que de *Super Metroid* y **se modera con el *backtracking* para no retenernos demasiado tiempo en ningún sitio** (exceptuando una torre donde saca algo las garras); el nivel de exigencia en combates y puzles escala de una forma suave; la introducción de nuevas localizaciones, mecánicas y personajes no cesa

"SU AMBICIÓN NARRATIVA NO LE IMPIDE SER UN GRAN JUEGO"

hasta el final del recorrido; y el argumento no hace parones de más de un par de minutos a menos que sea necesario para cambiar el *status quo* de la historia.

Iconoclasts quiere que pensemos y que sintamos, pero sobre todo que disfrutemos. Sutilezas como el **leve autoapuntado del arma inicial**, la precisión del control o la claridad del diseño visual sirven para que la entrada sea lo más agradable posible, pero no con el simple objetivo de actuar como zona de confort, sino para que el jugador esté receptivo cuando toque añadir nuevas posibilidades y aumentar la complejidad. Las siguientes armas pierden el autoapuntado en favor de mayor potencia, y además requieren acostumbrase a diferentes cadencias, pero enriquecen el combate y la exploración al casar sus particularidades con los puzles. **El lanzagranadas**, por ejemplo, es lento y algo impredecible por los rebotes de sus proyectiles, pero **se convierte en la herramienta ideal para activar interruptores a distancia**.

El abanico de ítems y funciones no es tan extenso como en otros juegos del género porque la gracia reside en cómo se les saca partido a cada elemento o incluso se hacen interactuar entre ellos: por poner otro ejemplo, una vez adquirida la habilidad de **autoelectrificarnos para activar mecanismos**, esta propiedad también se traspasa a las granadas para así poder enviar descargas a sitios lejanos. La gran protagonista de esta versatilidad es la **llave** de Alondra, que de girar tuercas para abrir puertas pasa a funcionar como **escudo repele-ataques** o **tirolina magnética**. También permite encontrar diversos usos contextuales durante los **jefes en batallas divertidas y bien diferenciadas** (otra de las áreas donde sobresale la obra de Konjak).

Quizá por eso, el **sistema de mejoras** no aporta la profundidad que podría. Cada poco encontramos **talleres donde podemos crear medallas con bonificaciones** como resistir un impacto enemigo antes de perder vida o aguantar más tiempo la respiración bajo el agua. La idea es buena porque incentiva la exploración (la resolución de puzles opcionales nos recompensa con los materiales necesarios) y añade algo de gestión (sólo podemos equipar tres a la vez), pero el juego se preocupa tanto por mantener un ritmo ligero que termina por trivializarlas. Es un mal menor, de los pocos que tiene. Pero aunque no esté destinado a cambiar nuestro mundo tanto como hace Alondra con el suyo, eso no mina su capacidad contarnos una historia interesante. ■



NINTENDO SWITCH · PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

CELESTE

POR **ISRAEL**MALLÉN



LA CUMBRE **DEL VIDEOJUEGO**

Celeste es una obra profunda, con un mensaje harto valioso sobre el amor propio. No trata temas nuevos, pero jamás un videojuego ha sabido explicar tan bien su relato a través de las mecánicas. Tres GTM después, ya tenemos *GOTY*.

Cuando analizo un videojuego, siempre me hago la misma pregunta: **¿podría existir fuera del medio ludoficcional?** Si la respuesta es sí, cosa que suele ocurrir, junto letras con resignación. Quizá esa obra goce de un guion soberbio o de una jugabilidad excelsa, pero siento que, al centrarse en un único aspecto, está renunciando al potencial que le confiere ser un videojuego. Ningún otro medio ostenta la capacidad de hacer partícipe al espectador y conseguir una conexión tan pura entre público y obra.

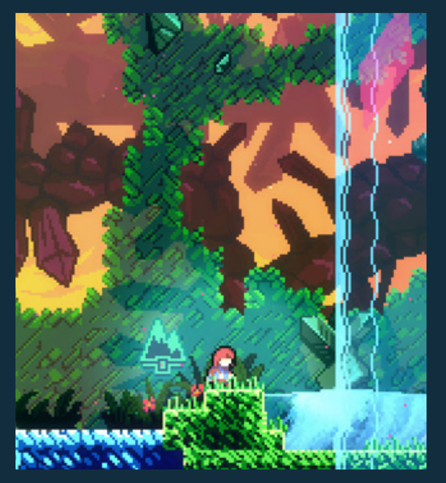
Precisamente por eso aplaudo con fervor cuando me encuentro con un título como *Celeste*, que entrelaza mecánicas inventivas con un relato profundo. **En la obra de Matt Thorson, todo tiene un propósito**. El diseño de niveles y los diálogos se funden como los labios de dos enamorados en su primer beso. Todos y cada uno de los saltos, cuadros de texto y personajes cuentan una misma historia como solo el videojuego sabe hacerlo.

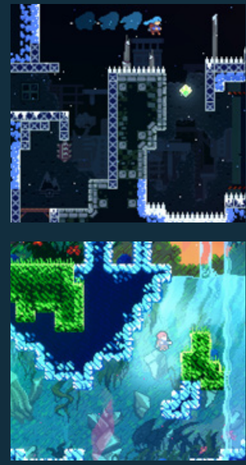
Celeste es un comentario magnífico sobre la superación personal, la complejidad emocional y los problemas de autoestima. El argumento es la forma más obvia en la que trata estos temas. Madeline, una joven destrozada por motivos que jamás llegan a concretarse, decide escalar hasta lo más alto de la Montaña Celeste. La protagonista pelirroja necesita **cumplir ese reto para demostrarse a sí misma que es válida**, por más que la vida se empeñe en recordarle lo contrario.

Escalar, premisa básica del juego, es una metáfora de autosuperación idónea. Pocos deportes exigen tanta constancia y aceptación de las limitaciones propias. Sin embargo, cuando esa aspiración se convierte en obsesión, como le ocurre a Madeline, cristaliza las debilidades de **uno de los personajes más complejos** que nos ha brindado el desarrollo independiente. Al principio, Madeline solo piensa en la cumbre, pero el devenir de la trama hará que termine concluyendo que, incluso sin alcanzar la cima, esa experiencia es una victoria en sí misma.

Pero para que eso ocurra hay que superar ocho niveles en los que la protagonista tiende a infravalorar sus logros. Ese menosprecio hacia sí misma se concreta en la antagonista, una versión oscura de Madeline. **Pesimista, vaga y un obstáculo constante**, esta némesis es una representación de las dudas y sentimientos negativos de la joven. La relación entre ambas,

Imágenes del juego





dos partes de un mismo ser humano, es una experiencia única y soy incapaz de arrebataros los momentos que brinda. Si alguna vez habéis sentido dudas o temor al fracaso, el vínculo entre Madeline y su contraparte hará que *Celeste* **cale en vuestro corazón de jugadores**.

Si Matt Thorson se limitara a contar su historia, capaz de arrancar más de una lágrima en su tramo final, ya estaríamos hablando de un título imprescindible. Pero, consciente de que el videojuego tiene herramientas únicas para reforzar el relato de los personajes, el autor de *Celeste* **traslada su mensaje al diseño de niveles**.

En esencia, este título es deudor de la escuela de Edmund McMillen y los plataformas como *Super Meat Boy* o *The End is Nigh*. Retante y complejo, este *indie* demanda reflejos felinos y una paciencia inmensa. Eso implica morir —y mucho—, ya sea por chocar contra un risco afilado o por errar un salto aparentemente insalvable.

Las fases corrientes obligan a **memorizar patrones** y a reiterar saltos y *dashes*, los únicos movimientos que ejecuta Madeline, amén de la posibilidad de trepar por las paredes durante un breve lapso de tiempo. Por si su dificultad y la de conseguir cada una de las fresas y corazones —coleccionables del título— fuera insuficiente, cada capítulo oculta una cara B. Se trata de niveles alternativos en los que el contador de muertes llega incluso a triplicarse. **Sí, has leído bien**.

"SI LOS VIDEOJUEGOS SON ARTE, ES POR OBRAS ASÍ"

Pero, a diferencia de las obras mencionadas, *Celeste* **concibe la derrota como una motivación**, no como un castigo. Lo que en otros juegos es una cifra a ocultar, aquí es una vivencia de la que presumir.

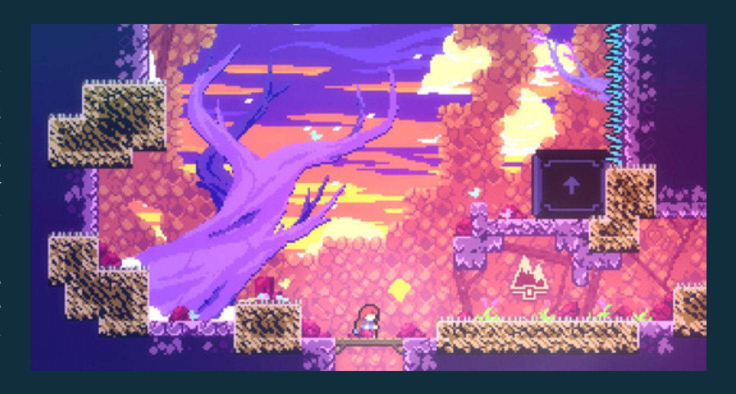
Antes de iniciar cada capítulo, las pantallas de carga muestran una carta con un mensaje variable. Una de ellas, quizá la más especial, recuerda que **no hay que avergonzarse** de la cifra que aparezca en el contador de muertes. Cada una de las defunciones, para el creador de *Celeste*, es un recordatorio de todo lo aprendido.

Si Miyamoto considera que una buena mecánica es aquella que sirve para varios propósitos, Matt Thorson recalca que no rendirse es la única forma de escalar una montaña, superar una depresión y culminar *Celeste*. **Nadie aprende por humillación**, pero la constancia siempre ofrece recompensa.

Lo mejor es que este *indie* huye de la pedantería barata y filtra su mensaje a través de sus mecánicas con una sutileza soberbia. Apenas necesita referencias directas a la ansiedad o a la depresión, traslada su lección casi con la misma elegancia con la que Iniesta cuela el esférico entre un mar de piernas rivales. En una obra en la que reiniciar nivel es la tónica general dada la exigencia plataformera, me parece fundamental que se asocie la muerte con el avance personal. El ensayo y el error constituyen la base jugable de *Celeste* y, lejos de plantearlo como algo que penalizar, **explicita que el fallo es fuente de sabiduría**.

Celeste es algo más que un plataformas difícil. Huye de la jugabilidad vacua y refuerza su propuesta con una de las historias mejor contadas que recuerdo en un videojuego. No solo es tremendamente divertido en lo mecánico, sino que sus personajes desprenden calor humano y brindan una lección sobre el amor propio que jamás olvidaré.

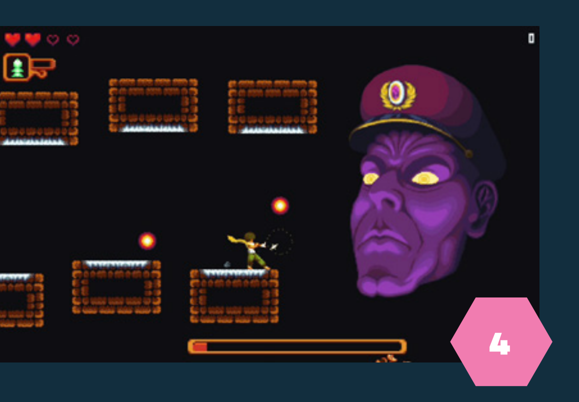
Matt Thorson nos recuerda que el videojuego tiene una forma única de contar historias. Eso, sumado a personajes como el Sr. Oshiro, un *pixel-art* delicioso y una banda sonora dinámica magistral, resultan en un serio aspirante en la pugna por el *GOTY*. *Celeste* es una ascensión emocional inolvidable capaz de llegar a la cumbre de mis gustos ludoficcionales. **Si los videojuegos son arte, es por obras así**. ■



DANDARA

UN NUEVO SALTO **PARA LAS PLATAFORMAS**

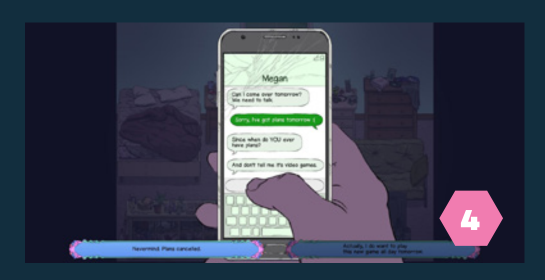
POR **ISRAEL** MALLÉN



Cuando un género está tan manido como el de las plataformas, siempre resulta enriquecedor jugar obras que lo exploren desde nuevas perspectivas. *Dandara* llega a consolas y móviles con una pregunta: ¿qué pasaría si no podemos saltar en un plataformas de acción? El resultado es sorprendente. El título de Long Hat House no está exento de adrenalina. **Es un *metroidvania* de ritmos trepidantes**, dificultad endiablada y acción excitante. Todo transcurre en Salt, una sociedad distópica en la que los ciudadanos, antaño libres, viven oprimidos. La heroína protagonista se erige al mismo tiempo como respuesta y esperanza del pueblo. *Dandara* constituye una oda antiesclavista que, en lo jugable, se cimenta sobre alteraciones de la gravedad con las que trasladarse por el escenario. En ese sentido, encandilará a los acérrimos de *VVVVVV*, el clásico perenne de Terry Cavanagh. ■

LEGENDARY GARY

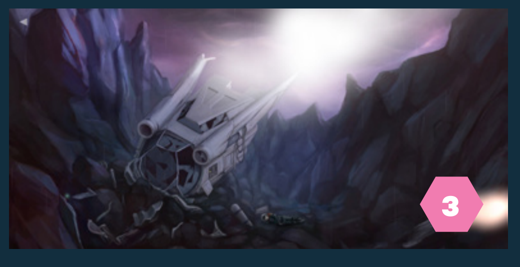
POR **ISRAEL** MALLÉN



Evan Rogers. Quizá ese nombre no os diga nada, pero puede que *What Remains of Edith Finch* y *The Last of Us* eleven vuestro *hype* por las nubes. Rogers fue programador de estas obras imprescindibles y ahora emprende una aventura en solitario con *Legendary Gary*. En este RPG, nuestro papel es doble. De día, ayudaremos a Gary, un joven ingenuo, a tomar decisiones para que deje de empeorar su ya de por sí paupérrima vida familiar y sentimental. Al caer la noche, Gary pasará las madrugadas en vela jugando a *Legend of the Spear*, un RPG de fantasía por turnos. Entre el rol y la aventura gráfica, **Evan Rogers esconde más de una lección psicológica y jugable.** Desde luego, su firma empieza a consolidarse como una de las más prestigiosas de la escena independiente, algo a lo que contribuye este título. Jamás dejará de sorprenderme que una sola persona pueda crear maravillas así. ■

HOSTIL

POR **ISRAEL** MALLÉN



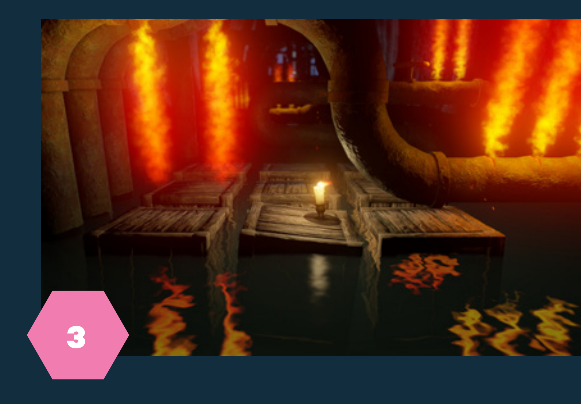
El equipo canario Eteru Studio ha desarrollado **una oda a la ciencia ficción clásica**. *Hostil* es una aventura gráfica de desarrollo por pantallas, deudora, por ende, de los clásicos del género. Como tal, la mecánica principal pasa por clicar en distintos puntos del escenario en pos de iniciar interacciones y de que el argumento progrese. Este último versa sobre un investigador espacial que viaja a un planeta inhóspito. Su misión se complica nada más aterrizar; su nave está destrozada. Así, la empresa del científico cambia por completo. Lo importante ya no es saber qué hay en ese planeta, sino averiguar **cómo sobrevivir a ello**. Una de las virtudes de *Hostil* es que, en consonancia con su propuesta argumental, incluye un modo en el que morir es casi rutinario, aunque a veces resulte frustrante. Una aventura lacónica, de no más de una hora y media de duración, pero intensa argumental y audiovisualmente. ■

CANDLEMAN

UNA FÁBULA MARAVILLOSA Y **REPLETA DE LUZ**

POR **DANIEL** ROJO

Candleman es un precioso cuento sobre **una vela que desea alumbrar como un gran faro**. Para ello tendrá que explorar un mundo desconocido que se debate entre la luz y la oscuridad, resolviendo plataformas y puzles muchas veces basados en físicas. Lo interesante de la propuesta es que, a menudo, la falta de visión es total y necesariamente tendremos que **consumir la cera del cuerpo de la vela** para ver algo, pudiendo así superar las plataformas sin morir en el intento. El combustible —es decir, la cera— dura extremadamente poco y debe servirnos para todo el nivel, por lo que nos veremos obligados a memorizar el escenario cada vez que encendamos la llama para luego cruzarlo en penumbra. En definitiva, **una experiencia calmada y contemplativa**, sin muchas pretensiones, que funciona a la perfección gracias a un plataformeo ligero con una estética sobria y sugerente. ■



A CASE OF DISTRUST

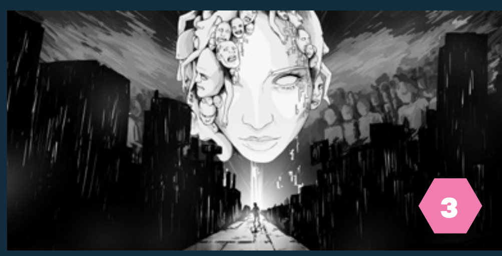
POR **JON A.** ORTIZ



Una visual novel es algo nicho, pero si encima **está ambientada en la Norteamérica de los años 20**, en plena ley seca, hace que todavía menos gente se vaya a interesar por ella. En *A Case of Distrust* controlamos a una investigadora que se retiró de la policía porque no la tomaban en serio. La mujer se enfrenta a uno de sus primeros casos importantes, en el tendrá que usar sus **mejores dotes detectivescas**, eligiendo qué preguntar y analizando los escenarios con cuidado para no perder ningún detalle. Se trata de una obra realmente bien escrita, con unos personajes creíbles y una ambientación envidiable —y muy poco explotada—. Gráficamente sorprende la habilidad del creador para **usar los colores como hilo conductor.** Cada uno de los personajes está caracterizado con un color, y a medida que vayamos avanzando en la historia, casi recordaremos más los tonos que los nombres. ■

THE MIND'S ECLIPSE

POR **JON A.** ORTIZ



La amnesia es un recurso tremendamente repetido, pero hay que reconocer que sigue siendo muy efectista. *The Mind's Eclipse* es una *visual novel* que sigue los pasos de Jonathan Campbell, un doctor amnésico de la luna de Europa **que irá descubriendo su pasado y su futuro poco a poco**, ayudado por una IA un tanto revoltosa. Jugar a este título puede ser complicado para la masa de jugadores, por muchas razones que difícilmente pueden citarse, pero que resumiré en una palabra: tosquedad. Todo es áspero; las enormes cantidades de texto, **el blanquinegro aspecto gráfico**, la variedad de nuevos términos e información que el usuario tiene que digerir… está pensado para los más pacientes o para los amantes de la ciencia ficción más onírica. **Si eres amante del futuro y no le das la espalda a una historia extraña pero diferente**, creo que *The Mind's Space* puede encandilarte. ■

Manual

Fumito Ueda · Sam Lake · Raphael Colantonio · Dave Grossman

9,99 Euros

9 788494 794100 >

Fumito Ueda ·

9,99 Euros

9 788494 794100 >



MANUAL

Una mirada más allá del videojuego

POR **BORJA**RUETE



Las jarras repiquetean, las voces se elevan y las carcajadas resuenan en la Taberna de Grog, un local de mala muerte, de esos que las personas de bien prefieren evitar. Al joven **Guybrush Threepwood,** sin embargo, le trae sin cuidado, pues su única aspiración es convertirse en pirata legendario, empuñar su espada y quebrar las olas con su barco en busca de tesoros ocultos. ¡Y qué mejor sitio para aprender el oficio que el rincón donde todos ellos se juntan!

En un bar, tal vez no tan destartalado ni decadente como el susodicho lugar, sin piratas de pata de palo ni *grog* de por medio, sí con mucho vino tinto y alguna tapita, Nacho Requena se encuentra con **Dave Grossman** de casualidad. Tras meditar unos segundos, he de reconocer que se me ocurren pocos lugares más poéticos que este para toparse con una de las mentes creativas de *The Secret of Monkey Island*. Y pese a todo, así ha ocurrido, por increíble que parezca.

Un *Rioja* por aquí, otro por allá, la lengua se afloja y las palabras fluyen cada vez más descontroladas. De forma improvisada, sin *PR's* revoloteando, el director de la revista Manual consigue su entrevista deseada. Al día siguiente tienen la cita oficial, aunque a juzgar por la provechosa conversación de la noche anterior, suena a puro trámite. Esto es Manual, **una revista que va más allá de las convenciones y que tiene el coraje de ofrecer un periodismo diferente.** O mejor dicho, el periodismo que debería ser: el que sale a la calle, el que profundiza, el que deja la basura en el estercolero.

DIRECTA AL PERSONAJE

A Manual le interesan las personas que hay detrás del videojuego

La revista dirigida por Nacho Requena reúne a un buen número de colaboradores y se presenta casi doscientas páginas a todo color. Incluye entrevistas, reportajes y ensayos que tocan el videojuego desde distintas perspectivas.

Me atrevo a decir que el género de la entrevista es uno de los más bonitos de este oficio, pero también uno de los más difíciles. **Exige una preparación escrupulosa**, de lectura de hemeroteca, de documentación, en definitiva. El entrevistador bucea en la historia del personaje, rastrea lo que se sabe de él y prepara las preguntas con el fin de desentrañar lo que todavía está oculto.

En el periodismo especializado en videojuegos, el profesional está ligado a los planes empresariales de las distribuidoras. Ellas fijan la fecha de los eventos, traen a los desarrolladores y cierran las entrevistas con los medios de comunicación. El que haya trabajado en esto sabe que **acceder a personajes de calado es tarea imposible si no se hace a través de las filiales.** Uno no puede coger el teléfono, llamar a Nintendo Japón y charlar con Shigeru Miyamoto por su cara bonita.

Tuve la oportunidad de asistir a la **presentación madrileña de Manual**, que se celebró en el Vodafone Esports Garage, un lugar donde la compañía de telecomunicaciones graba sus programas de videojuegos y organiza charlas cada dos semanas. Como no podía ser de otro modo, Nacho Requena fue el protagonista principal del evento, que dicho sea de paso, contó con la participación de un público muy numeroso y entregado. Acompañado de Javier Andrés y José Altozano, más conocido como Dayo Script (y con la ausencia destacada de Bruno Sol, enfermo ese día), se habló sobre la revista y sobre periodismo, su modelo de negocio y las diferentes formas de ejercerlo.

«Manual es una ida de olla», dice su director. La nueva publicación, editada por Dolmen Editorial, esquiva la entrevista tradicional de los medios de videojuegos, una pieza encorsetada, confeccionada a la medida de las compañías y con escasa información real; seudoentrevistas pensadas para que el mensaje llegue al lector exprimido y colado de acuerdo con el plan de promoción del videojuego. El periodista se dirige a su entrevistado en compañía del *PR* de turno, una persona de la empresa que marca los límites y que no duda en detener la pregunta si la considera inapropiada. En ese contexto, no es extraño observar las miradas titubeantes que el entrevistado lanza al personal de prensa, dudoso de si puede o no responder a la pregunta en cuestión.

En Manual, en cambio, el objetivo es diferente. Si en las entrevistas habituales el foco se posiciona sobre Kratos, Lara Croft, Nathan Drake o Aloy, en el videojuego en sí, **las entrevistas de esta revista buscan trascender al personaje y retratar a la persona que está detrás**: al creativo, al programador, al artista, a la mente que ha escrito los guiones, a la persona que ha dirigido todo el proyecto, etc. Con pluma ágil, el propio Nacho dibuja el perfil de sus personajes, que hablan de sí mismos, de sus motivaciones, de lo que les ha llevado a con-



IMAGEN: TWITTER: @GIGAMESHTIENDA

"LAS ENTREVISTAS DE ESTA REVISTA BUSCAN TRASCENDER AL PERSONAJE Y RETRATAR A LA PERSONA"

vertirse en lo que son. Utiliza el estilo directo o el indirecto según convenga a la narración y **traslada al lector una información fresca y exclusiva**, llena de acécdotas y de datos pecualiares. Dave Grossman, Fumito Ueda, Rafael Colantonio y Sam Lake han sido los primeros en pasar por la libreta de Requena. También han sido inmortalizados por la cámara de Daniel Figares, que fiel a la filosofía de Manual, ha sabido plasmar con acierto los retratos, sus expresiones, la esencia de los personajes.

La propia portada es toda una declaración de intenciones. Nada de ilustraciones conceptuales (dentro sí las hay) ni de imágenes de los héroes de moda: la cara del protagonista en primer plano, en este caso, la de Sam Lake. Ha sido capturado con el ceño fruncido y media sonrisa, con ese rictus tan carismático que caracteriza al creador de *Max Payne*.

¿Es Manual una revista de entrevistas? No**. Sus doscientas páginas están preñadas de contenidos escritos por colaboradores** del medio y expertos de diferentes campos. Pese a que en ciertos textos puntuales he encontrado algún error inocente de escritura, la calidad es alta. Me siento identificado con el texto que firma Rocío Tomé, un ensayo que aborda los videojuegos de sigilo desde el punto de vista de la psicología. Como otros tantos jugadores, soy de los que ponen *Dishonored* en su consola, me sumerjo en la historia de Corvo, intento ir despacio y con buena letra, pero termino siendo descubierto y organizando un guirigay que se torna en sangre y cabezas cortadas. ¿Por qué soy incapaz de pasar desapercibido? Las líneas de Rocío son ilustrativas, explican los mecanismos psicológicos que llevan al jugador a actuar de una forma u otra.

De las páginas de psicología y videojuegos a las de historia, en las que Alberto Venegas (historiador, fundador de Presura y ex redactor de esta casa) se centra en el **papel de la religión en *Horizon Zero Dawn*.** ¿Se trata de pura cosmética o existen capas más profundas bajo las apariencias? El mundo en el que vive Aloy es un lugar hostil, del futuro, que supone una vuelta a los orígenes tribales del ser humano. El de Geralt de Rivia, en cambio, se consolida como un espacio vivo, de estética medieval, belleza y criaturas extraordinarias. Cristina Pérez, de Vandal, repasa el proceso de creación de su protagonista, los rasgos que le acercan a la figura del héroe y los que lo alejan de ellos. Otros colaboradors que prestan su talento son Alejandra Pernías, Javier Andrés, Salva Fernàndez, Enrique García, Ramón Méndez, Marta García, Manu Delgado, Noelia Santiago, Fu Olmos, Drid, Fran Pinto, Paula Sáez y Bruno Sol.

"TRASLADA AL LECTOR UNA INFORMACIÓN FRESCA"

Son muchos los artículos que merecen la pena y poco el espacio del que dispongo, así que diré que Manual termina como es debido, con un **alegato en favor del papel.** Lo hace nuestro director Juan Tejerina, que conoce como pocos las vicisitudes que atraviesa el medio y el modelo de negocio necesario para que una publicación en papel subsista.

GTM y Manual comparten algo más que un modelo de suscripción, comparten una idea: crear una comunidad de socios, de amigos en un sentido metafórico (o real, quién sabe). El camino es pedregoso, pero con ilusión es posible hacer realidad lo imposible: dos tomos al año sin apenas publicidad. ■



DIRECTOR

NACHO REQUENA

...

Licenciado en Periodismo, fundador de la extinta NoSóloGeeks, con la que ganó el Premio Periodismo a Mejor Web Andaluza en 2009. Es autor del libro *Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss*

—

"Manual es una revista que rompe con todo lo preconcebido como revista de videojuegos, desde la portada hasta el contenido".

—

En la actualidad forma parte de MeriStation, la web de videojuego del Grupo Prisa.



DIVERSIÓN DE TABLERO

Bloodborne

BLOODBORNE **ATERRIZA EN LA MESA**

El aclamado juego de From Software se pasa al tablero y nos llega en forma de juego de cartas.

POR **CARLOS** SANTILLANA

Trasladar la complejidad de un videojuego a un juego de mesa conlleva normalmente un buen montón de reglas, cartas y demás componentes que puedan emular —aunque sea una pequeña parte— la experiencia de su homónimo digital a lo largo de una serie de partidas bastante extensas. En cambio *Bloodborne, el juego de cartas,* ha optado por **todo lo contrario**: simplicidad y corta duración. Así pues, el gran juego de exploración y combates con miniaturas que podría haber sido, ha dado paso a un *deck building* muy ligero, con un enorme peso en la táctica y el engaño. Esto es porque, a pesar de que su estilo de juego es básicamente competitivo, realmente tendremos que



BLOODBORNE: THE CARD GAME

—

Diseñador: Eric M. Lang
Publica: Edge Entertainment
Jugadores: de 3 a 5 (recomendación GTM: 5)
Tiempo de juego: 30 a 45 minutos
Edad recomendada: 14+

cooperar con los demás jugadores —cazadores— para que nos ayuden a derrotar a los enemigos, mientras los engañamos para que sólo nos ayuden cuando la caza vaya a resultar productiva; evitando al mismo tiempo sus propios engaños. Todo un ejercicio de cara de póker que pondrá a prueba nuestro nivel de amistad para con los demás jugadores.

Por cierto, para los no iniciados, decir que el estilo de juego tipo *deck building* se basa en el uso por parte de

"SU AMBICIÓN NARRATIVA NO LE IMPIDE SER UN GRAN JUEGO"

cada jugador de un pequeño mazo de cartas muy básico, que en ocasiones está disponible al completo. A lo largo del juego se van obteniendo nuevas cartas más poderosas de una zona común, con las que nos podemos ir adaptando a una forma de juego concreta, o por ejemplo para contrarrestar la estrategia de un oponente. Un estilo que otorga mucha versatilidad y rejugabilidad. Que funciona muy bien con *Bloodborne*, el juego de cartas, aunque a decir verdad no recuerda demasiado al videojuego original. Pero todo eso lo veremos a continuación.

LA CAZA HA COMENZADO

GÁNATE TU PROPIA LIBERTAD **CON SANGRE**

Elimina monstruos y coopera con los demás cazadores, pero hazlo con cuidado, sólo uno se alzará con la victoria y no dudará en traicionarte a la menor oportunidad.

Como decía al principio, con *Bloodborne: el juego de cartas* han optado por la sencillez, y se aprecia incluso en la propia caja. Además de ser relativamente pequeña, la cuna —el plástico que se usa para encajar los componentes dentro de la caja— es muy grande y con sitio de sobra. Lo que en parte se agradece porque cabe todo a la perfección, incluso las cartas con fundas. Sin embargo, también deja la sensación de que podrían haber aprovechado más el espacio. Eso sí, **los componentes son de calidad y se aprecia sobre todo en unos muy vistosos *tokens* de sangre**.

Pero lo importante es su estilo de juego, otro ejemplo de sencillez. Se basa casi por completo en el uso de dos pequeños mazos de cartas, uno para enemigos y el otro para los cazadores —pueden participar de tres a cinco jugadores—. Según el trasfondo del juego, el equipo de cazadores se adentra en una **mazmorra de cáliz**, que como ocurre en el videojuego, se genera de forma aleatoria. Eso, en este caso, se concreta robando al azar diez cartas de enemigo. El objetivo final consiste en ser el cazador con mayor cantidad de puntos, que será el único que pueda escapar de la mazmorra. En ese aspecto, no es muy parecido al *Bloodborne* original.

El juego se desarrolla por rondas, y cada una se divide en una serie de pasos. Con una mano inicial de cinco cartas idénticas para cada cazador, **todos los jugadores eligen un naipe en secreto, que luego revelan y resuelven en orden**. Normalmente, esta será una pieza de equipo, que ocasiona una cantidad de daño y además puede generar otros efectos. Aunque antes de eso, el monstruo atacará a todos los cazadores sin distinción, a menos que un efecto instantáneo lo haya derrotado antes.



El Sueño del Cazador

—

A cambio de no atacar, con esta carta podremos recuperar salud y las cartas usadas, guardar ecos de sangre y coger una nueva carta de equipo. Eso sí, no nos hace inmunes al daño, así que hay que andar con ojo.

Los puntos se consiguen de dos formas: con el daño directo en forma de ecos de sangre y con los trofeos, que tan solo ganarán los cazadores que hayan dañado al monstruo en esa ronda. Por tanto, **tendremos que afinar nuestro ingenio al máximo** para intentar debilitar a los monstruos solo cuando nos convenga. O, como alternativa, molestar a los otros cazadores. Todo dependerá de cómo vayamos construyendo nuestro mazo de cartas.

Pero no será lo único a lo que tengamos que estar atentos, **el orden de juego es primordial en la estrategia a seguir**. Por ejemplo, contra un jefe final con poca vida o un monstruo

débil. Ante esa tesitura, probablemente no tengamos ocasión de hacerle daño si somos de los últimos en actuar. Para tal situación tendremos varias opciones, como recurrir a aquellas piezas de equipo que tienen la habilidad de atacar en primer lugar, pero solo si nadie más ha usado esa misma carta. Otra vía es aprovechar para usar el Sueño del Cazador, una carta con la que, a cambio de no atacar, podremos retirarnos a recuperar vida, equipo, y guardar los ecos de sangre conseguidos hasta ese momento. Por supuesto, también hay variantes más ofensivas, como la que pasa por usar unas cartas de equipo avanzadas que también hacen daño a los otros cazadores. De ese modo, luego será más sencillo que el enemigo los derrote antes de que tengan la oportunidad de atacar.

Todo esto convierte a *Bloodborne: el juego de cartas* en **una propuesta con un considerable componente táctico**. Obliga a pensar más en las cartas que pueden usar nuestros rivales que en las nuestras, aunque no tanto en los primeros turnos, ya que todos los cazadores comienzan con las mismas cinco cartas. No obstante, conforme avanza la aventura, es todo un ejercicio de intuición y engaño.

En suma, resulta una forma de juego bastante interesante. Eso sí, para llegar a ese punto, primero habrá que curtirse en unas partidas iniciales un tanto caóticas. En ellas, la mayoría de rondas implican jugar las cartas casi al azar. El mayor problema es que dicho inicio pueda crear una idea equivocada, ya que uno no aprecia su verdadero potencial hasta que no conoce bien sus mecánicas.

Imágenes del juego







"EQUILIBRAR ATAQUE Y RETIRADA, LA CLAVE PARA MAXIMIZAR"

Aparte de eso, como he ido mencionando en varias ocasiones y con el vistazo a su estilo de juego, **las similitudes con el videojuego de *Bloodborne* son más bien escasas**. Sin el nombre y las ilustraciones —muy buenas, por cierto—, podría pasar sin problemas por un juego de mesa tan corriente como competente. Su forma de juego, principalmente competitiva, así como su sencillez, difieren mucho del estilo cooperativo y la complejidad del videojuego. Solo ciertas mecánicas nos recordarán sus orígenes digitales, como la pérdida de todos los ecos de sangre al morir o la carta de huída al Sueño del Cazador. Incluso transformar nuestra arma funciona de forma muy diferente. En el juego de mesa es más un comodín para anticipar la jugada antes de tomar una decisión.

Es posible que *Bloodborne: el juego de cartas* no traslade la experiencia del videojuego de forma fidedigna, pero está claro que no es lo que buscaba. Sus creadores han optado por algo mucho más sencillo en su concepto. Aunque no nos engañemos, su fondo es bastante complejo. Al final, tan solo un cazador pordrá escapar. ■



Helados de sal marina



por Gemma Ballesteros

Si, has leído bien. Es cierto que al leer «helado de sal marina» todo el mundo piensa en *Kingdom Hearts*, pero hay otra joya del octavo arte, que también hizo su especial versión de esta curiosa receta, *Ni no Kuni*.

Además, su versión incorpora dos alicientes que gustarán a los más golosos: el **chocolate** y el **cucurucho de barquillo**. Podéis dejar a Drippy que os guíe en la receta, pero no le permitáis que se acerque mucho al helado, ¡porque lo derretirá con su farolito!

Vamos a necesitar...

- *350 ml de leche condensada*
- *1/2 cucharadita de sal*
- *450 ml de nata*
- *8 Moras*
- *Bolitas de choco*
- *Colorante azul*
- *Conos para helados.*
- *1 cucharadita de vainilla de Madagascar*





Repasamos de un vistazo que disponemos de todos los ingredientes.

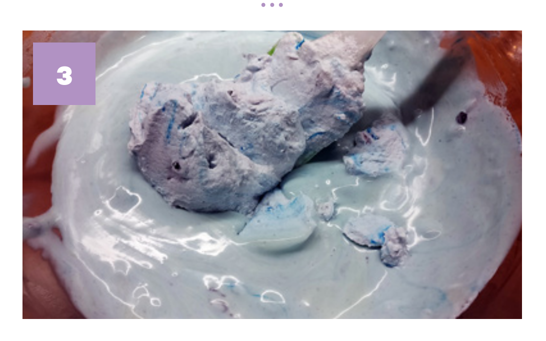
Un buen vistazo a la lista de ingredientes es fundamental antes de comenzar a trabajar. ¡Puedes encontrar el listado en la página anterior!

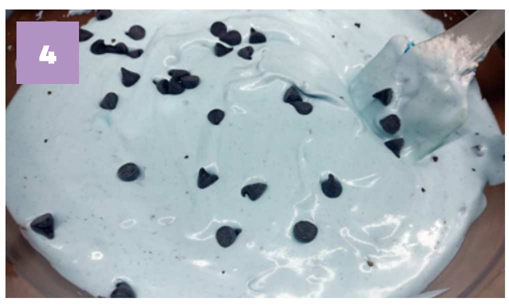
...

Es importante que tanto la nata, como el recipiente y las varillas estén muy fríos.

Montamos la nata sin agregarle nada de azúcar extra. Cuando casi esté montada, le añadimos las moras y el colorante azul para terminar de montarla y reservamos. ***¡Bárbaro!***

...





Procedemos a realizar la mezcla de los elementos necesarios.

En un bol grande ponemos la leche condensada, la sal y la vainilla y lo mezclamos todo bien. A continuación vamos incorporando la nata poco a poco con movimientos envolventes ayudándonos de una espátula.

...

Una buena mano de trocitos de chocolate para rematar.

Finalmente le añadimos la mitad de los trocitos de chocolate a la mezcla y la extendemos en una fuente plana o bandeja de horno con bordes altos.

...





¡Más chocolate! Pero esta vez, justo antes de meterlo al congelador.

Salpicamos por encima con el resto de los trozos de chocolate y lo metemos al congelador durante 6 horas tapado con film transparente.

...

Listo para servir y disfrutar ¡al rico helado de sal marina!

Pasado el tiempo de congelación lo servimos en conos para helado. ***¡bárbaro!***

...

¿Más tiempo de desarrollo...

A más tiempo más calidad, pero siempre con cabeza



ELI**LÓPEZ**
Redactora

Sí Sin ninguna duda. Cada año que pasa, la tecnología evoluciona a pasos agigantados, y con ella todas las industrias, incluida la del videojuego. Debido a ello, cada vez hay más competencia, hecho claramente visible entre las compañías del sector que **luchan por atraer al jugador** a sus plataformas.

Una de las maneras que tienen de desmarcarse es **alcanzar ciertas cotas de calidad.** En el caso de los videojuegos, la forma de medirla reside en aspectos como la jugabilidad o la calidad gráfica. No obstante, no todas suelen conseguirlo.

Uno de los factores que determina lo anterior es el tiempo. No es necesario remontarnos muchos años atrás para encontrar casos de juegos a los que les ha venido de perlas el tiempo extra. Uno de los primeros ejemplos que se me vienen a la cabeza es el de *Assassin's Creed Origins*. Estábamos acostumbrados a recibir un nuevo título por año, pero **la compañía gala tuvo la gran idea de descansar uno** y retrasar su lanzamiento. ¿El resultado? Ya lo hemos visto. Aplausos y éxito.

Otro de los ejemplos es más reciente: ***Kingdom Hearts III***. Durante los últimos años, nos hemos llevado las manos a la cabeza cuando Square Enix ha compartido un tráiler inédito sobre el que se ha convertido en **uno de los juegos más esperados de los últimos años.**

Sin embargo, en 2015, Square Enix retrasó *Kingdom Hearts III*. Si hay algo que nos ha demostrado la compañía es que no era el momento, que **necesitaba más tiempo para desarrollarlo**. Todavía es pronto para saberlo, pero basta con ver los últimos tráileres para darnos cuenta de que el árbol de la calidad está dando sus frutos.

Es cierto que t**ampoco es necesario que transcurra demasiado tiempo**, pues existen casos como el de *The Last Guardian*. Lo último de Fumito Ueda ha arrastrado mecánicas que en la generación actual han quedado desfasadas. Por lo que sí, a más tiempo mejor calidad, pero con cabeza. ■

... implica un mejor juego?

La relación tiempo/calidad se pierde a largo plazo.



GAMER**ENFURECIDO**
Redactor

No tiene por qué. Si bien es cierto que **un tiempo corto de desarrollo en el ámbito de los videojuegos se corresponde a veces con productos de baja calidad**, un período largo no implica necesariamente una mejora de la misma. La relación calidad/tiempo tiene un límite, lo que supone que llegado a cierto punto el tiempo adicional empleado erosiona la calidad.

Durante años, hemos podido ver claros ejemplos de **títulos cuyo desarrollo se ha alargado tanto que el resultado final no ha hecho justicia** al tiempo que requirió para ser creado. Si los períodos largos fueran garantía de excelencia, títulos como *The Last Guardian*, que estuvo cocinándose once años (2007–2016), sería una joya sin fallo alguno. En el otro extremo, encontramos juegos que vivieron un desarrollo tan corto que supuso una lacra en la calidad final del producto. ¿Cómo olvidarnos del juego de *E.T.* para Atari 2600?

Lo que quiero decir es que, si bien en plazos cortos la duración del proceso es muy importante, conforme las etapas se van dilatando, este impacto en la calidad va disminuyendo y acaba por no afectar en gran medida al producto final. Por ello, podemos atestiguar que un tiempo de desarrollo mayor no implica una calidad superior.

Tampoco hay que olvidar el impacto que los desarrollos interminables generan en las expectativas. Los usuarios también se cansan de esperar, y **juegos que cuando se anunciaron provocaron una reacción de euforia, pueden perder el favor del público** si no se avanza con suficiente celeridad.

Basta con una simple comparación. ***No Man's Sky*** contó con un tiempo de desarrollo de cuatro años mientras que, por otro lado, ***The Witcher 3: Wild Hunt*** se hizo en unos tres años y medio. No hace falta contar con una buena memoria para recordar cuál de ellos fue nombrado juego del año y cuál se considera un fracaso aún a día de hoy... Nada más que decir, señoría. ■

CIUDAD MAPACHE



DAVID MARTÍNEZ

David colabora en GTM asesorando en contenidos multimedia.

Las fórmulas clásicas, difuminadas

El declive del terror

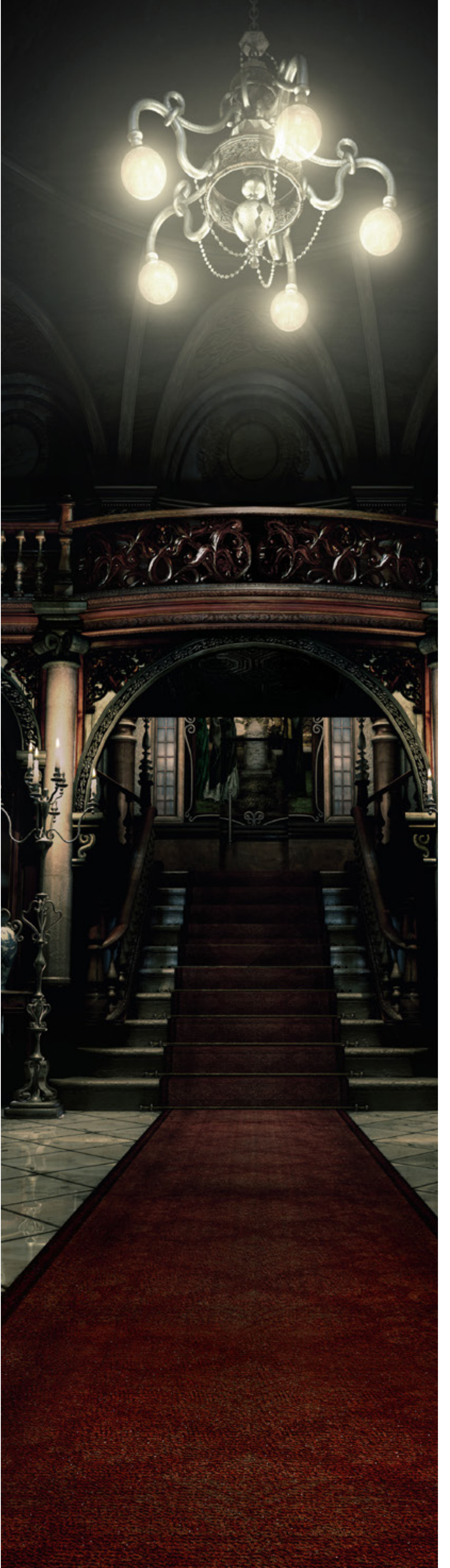
Todavía recuerdo la primera vez que le eché el guante a un *Resident Evil*. Yo todavía era un enano y mi mayor preocupación era que el viernes tenía un examen importante y que la niña que me gustaba seguía pasando de mí. **En aquella época Internet no existía**, o tan solo estaba al alcance de unos pocos mortales, por lo que las cosas que leía sobre los *survival horror* y sobre el título de Capcom se publicaban con cuentagotas en un par de revistas que compraba cada mes.

La expectación era intensa, y un buen día mis padres, tras recogerme del colegio, me avisaron de que les llamase una vez hubiese terminado las tareas que me habían encomendado los profesores de aquel horrible sitio llamado escuela. Inocente de mí, no sabía que estaban maquinando una **maravillosa y terrorífica sorpresa**, un premio casi pavloviano fruto de mis esfuerzos académicos y ¡qué coño!, premio de «hijo del mes». Pasaron un par de horas, y una vez terminados mis deberes, me dispuse a llamarles por teléfono. «Mamá, he terminado», le comuniqué, a lo que mi madre respondió con la sencilla instrucción de que abriese el cajón frente al que me encontraba para descubrir asombrado que delante de mis narices se encontraba una caja negra de Nintendo 64 en la que se podía leer *Resident Evil 2*. Grité mis agradecimientos y acto seguido colgué el teléfono para ir corriendo a la TV de tubo donde esperaba la consola con la que pasaría las próximas horas aterrorizado y maldiciendo a Capcom.

Siempre he sido un amante del terror. En mi casa tengo una larga colección de cine y juegos del género, pero desde aquel momento mi relación cobró un nuevo sentido y me convertí en un fan acérrimo de los *survival horror*. La lástima es ver cómo a lo largo de los años, **este género ha ido decayendo cada vez más** por culpa de una serie de mecánicas y malas decisiones que han terminado por arruinar la experiencia. Pero tranquilos, hay luz al final del túnel, o eso dicen.

Existen una serie de fórmulas en los *survival horror* que le dan sentido. Los principales mecanismos de los que hablo son la **munición escasa**, los enemigos que suponen un reto, el movimiento y los recursos del propio personaje, así como la soledad de enfrentarse a las situaciones solo y sin ninguna ayuda.

Seguro que si cerráis los ojos y os paráis un segundo a pensar sobre algo que os daba miedo de niños, estaréis de acuerdo en que pasar ese apuro en compañía se



hacía mucho más llevadero. El tener a alguien al lado con el que compartir ese temor reduce drásticamente la sensación que sentimos: en los *survival horror* ocurre exactamente lo mismo. Adentrarnos en la mansión de Umbrella en solitario con Chris Redfield o Jill Valentine no habría sido lo mismo que asaltarla con todo el pelotón de S.T.A.R.S. en piña y pegando tiros a lo loco. Es por eso que las primeras entregas funcionaron tan bien en cuanto ambientación, pero con la **llegada de *Resident Evil 4*** la cosa empezó a cambiar. Aunque fue un gran título, comenzó a mostrar ciertos síntomas de flaqueza. Si lo recordáis, Ashley, la hija del presidente que nos tocaba rescatar, nos acompañaba en varios tramos del juego. Vale que la muchacha no sirviera de mucho, pero su simple compañía ayudaba.

"Pasar miedo en compañía se hacía más llevadero"

Tiempo después aterrizaron la quinta y la sexta entrega, en las que íbamos acompañados de personajes secundarios que no se despegaban de nosotros y que nos quitaban de encima a los enemigos sin mucha dificultad. Me parece mal, Capcom. Si permito que los enemigos se acerquen tanto **ya lidiaré yo con mis propios problemas**, no necesito un guardaespaldas que me salve el culo constantemente.

El tema de la munición es otro punto clave a tener en cuenta. En los *survival horror* más añejos como *Resident Evil*, *Silent Hill* o *Dino Crisis*, esto se hacía notar y era uno de sus pilares. **Sentir a los enemigos acercándose mientras disparabas sin parar la preciada munición te hacía replantearte tu manera de jugar** y la forma de administrar los recursos a nuestra disposición. Fallar demasiado o matar cada cosa que se mueve en pantalla podía pasarnos factura más adelante. No es de extrañar que al pecar de precavidos se diera el caso de terminar la partida con munición de sobra como para parar un tren, pero eso es solo fruto de ese temor de quedarnos sin balas, algo que dista mucho de algunos títulos que hemos jugado en los últimos años, en donde los cargadores aparecían por todas partes.

Y como no podía ser de otra manera, **los enemigos son el ingrediente principal**. Si esto falla, el plato que estamos cocinando probablemente acabe en la basura. Los primeros *Resident Evil* lo hacían muy bien: enemigos lentos que parecían imparables a pesar de los impactos de nuestras balas. Incluso en *Clock Tower* o *Resident Evil 3: Nemesis* lidiábamos con enemigos imparables que nos pisaban los talones. Hemos pasado de *zombies* y de algún que otro experimento loco a legiones de mutantes, infectados que le han dado la vuelta a la tortilla a los *survival horror:* el problema es que la tortilla se les ha caído al suelo. Todo esto puede funcionar si se saben mezclar los ingredientes sin pasarse, y para dar cuenta de ello tenemos a *Resident Evil 7*.

Se entiende que estas decisiones tan poco acertadas se deben a las nuevas generaciones y al tipo de títulos que salen al mercado, donde **predominan los tiroteos y la acción**, pero seguir las modas a veces trae malas consecuencias. Puede que sea mejor mantener un estilo y dentro de unos límites tratar de reinventarse. Quien hizo muy bien su trabajo fue Creative Assembly, un estudio que siempre se había dedicado a los juegos de estrategia y que se marcaron un titulazo con *Alien Isolation*. Recoge todos esos puntos que ya hemos mencionado y da como resultado uno de los mejores *survival horror* que se han creado en los últimos años.

Resident Evil no va por mal camino, Capcom está a un paso de **dar con la tecla correcta** y terminar de levantar una saga que se había caído del pedestal en el que se encontraba. En definitiva, el mundo del terror no es ese universo tan oscuro y bien llevado que conocíamos desde hace años, pero parece ser que ahora, las desarrolladoras están remontando, volviendo a esos orígenes, a sus raíces. ■

CORPORACIÓN UMBRELLA



ÁLEX G. RODRÍGUEZ

Diseñador y daltónico. Hombre de contrastes con tendencia a descartar los dogmas sociales y las corrientes de pensamiento. Es un apasionado del género *survival* y duerme con una Samurai Edge bajo la almohada.

Las experiencias de juego se nutren de un conjunto de factores que están quedando atrás

Experiencias en el olvido

A estas alturas, nadie puede negar que gracias a los avances tecnológicos alcanzados por la industria de los videojuegos, el abanico de títulos disponibles es amplio. Muy amplio, de hecho. No obstante, y por extraño que suene, dichos avances han traído bajo el brazo la misma cantidad de aspectos positivos y, por desgracia, negativos.

Bien es cierto que cualquier usuario puede encontrar entregas que se adapten a sus gustos e intereses dentro de una oferta tan amplia. Pero es tan cierto como la **cantidad de oportunidades perdidas** a la hora de ofrecer experiencias únicas. Y con esto me refiero a aquellas que, pasen los años que pasen, vamos a ser capaces de recordar con cierta nostalgia. **Experiencias que hagan sentir, experimentar, aprender, e incluso reflexionar más allá de nuestras propias ideas y creencias.** Experiencias, a fin de cuentas, que pasarán a formar parte del jugador en un sentido u otro, dejando una huella en él. Experiencias por las que estaríamos **dispuestos a pagar** con tal de revivirlas como si fuera nuestra primera vez. Sin embargo, no es raro encontrar estanterías llenas de aquellas que se han limitado a ser «una más». Experiencias que acumulan una pequeña capa de polvo sobre su caja, rodeada de otras tantas con envoltorios tan diferentes —y llamativos— pero con resultados tan similares.

No son pocas las compañías que han aprovechado tecnologías punteras **para impresionar**; optando por sorprender a la vista en lugar de al cerebro con millones de polígonos y efectos. Espectáculos visuales que, aunque lo intenten, en muchos casos son **incapaces de ir más allá**. Por supuesto, suponen una recompensa inmediata, pero condenada al olvido. Tanto lo que vemos como lo que sentimos pueden ir de la mano y ofrecer títulos de gran calidad. Y no es que puedan ir de la mano, sino que ya lo han hecho —y espero sigan haciéndolo— en otras ocasiones.

A pesar de todo, quienes deciden apostar por ellos son cada vez menos según pasan los años. Y no me refiero a las empresas precisamente, sino **a los usuarios.** Jugadores capaces de criticar y menospreciar grandes obras por el simple hecho de no cumplir sus «cánones de belleza», pese a que tras una apariencia menos bonita **transmitan mucho más**. Personas cuya mentalidad aproxima el mundo de los videojuegos al modelo de comida rápida en lugar de a un universo de vivencias únicas. Nos dejamos impresionar con la misma facilidad con la que nos olvidamos de lo más importante: **las experiencias**. ■

Xbox Game Pass

¿El Netflix de los videojuegos?

Microsoft presentó hace unos meses una plataforma de videojuegos al estilo Netflix que ha resultado ser todo un éxito entre los usuarios. **Por 9,99 euros al mes, es posible disfrutar de una lista de más de cien juegos** con los que podremos experimentar aventuras de todo tipo.

Unas semanas atrás, la división Xbox anunció que **sus títulos exclusivos se estrenarán**, desde el primer día, **en este sistema** de alquiler, y que no se eliminarán del catálogo. Esto quiere decir que no tendremos que pagar el elevado precio de los juegos de lanzamiento.

Se trata de una noticia estupenda para los usuarios, ya que van a poder **jugar más por menos**. No obstante, para todas las partes no resulta una idea tan atractiva:

Son muchas las tiendas, sobre todo minoristas y del mercado de segunda mano, las que han dejado patente su negativa ante esta innovación. De hecho, **algunos comercios han empezado a rechazar los productos de la marca.** Según sus palabras, recogidas en ciertos medios especializados, el mencionado servicio va a acabar por arruinarles el negocio, también el de la segunda mano.

Puede que lo debilite, es una posibilidad. Sin embargo, **Netflix no ha acabado con** la asistencia a las **salas de cine** ni con la venta de DVD o Blu-Ray.

Xbox Game Pass quizá sea el comienzo de un nuevo servicio que favorezca al usuario. No nos engañemos, **amantes del formato físico no faltan**, yo misma me incluyo, pero si puedo probar una novedad a precio reducido en el mismo momento no voy a pensármelo dos veces. No quiere decir que más adelante no me haga con su versión física a un precio más asequible para tenerla en mi estantería. Tal vez así quede un buen trozo del pastel para todos los involucrados, desde desarrolladoras, pasando por distribuidoras y terminando con usuarios y comerciantes.

El ecosistema de Microsoft sigue creciendo. ***Sea of Thieves***, una **auténtica gozada pirata creada por Rare** en la que tendremos que ser dueños de nuestro propio destino, estará disponible en el catálogo. *State of Decay 2* también está asegurado para Xbox Game Pass, al igual que *Crackdown 3*.

No queda así la cosa: los platos más fuertes, como *Halo 6*, *Gears of War 5* o *Forza Horizon 4* también formarán parte de Xbox Game Pass. **Los de Redmond van a implementar una nueva filosofía.** El Netflix de los videojuegos está al alcance de todos los poseedores de una Xbox One. ¿Te atrae la idea? ■

OUTER HEAVEN



A. PERNIAS

Alejandra es una veterana del mundillo. Amante del buen gusto, de la ciencia ficción y de *Star Wars*, combina su pasión por el videojuego con el periodismo dentro del sector.

OJO AVIZOR



ADRIAN DÍAZ

Colaboro. Leo. Opino. Y escribo. Porque siempre hay algo a lo que criticar.

El daño desorbitado del minado de criptodivisas

Picos y palas de silicio

Corren malos tiempos para ser un jugador entusiasta de ordenador. La aparición de múltiples criptomonedas, la especulación de las mismas y la vía de minarlas y conseguir beneficio a partir de ellas perjudican al sector que más crece en los últimos años. Quién iba a decir que íbamos a empezar 2018 batallando por potencia de proceso y no por los famosos *teraflops*. Tal es el impacto en el mercado que hasta el gigante verde, NVIDIA, ha tenido que salir al paso dando un toque de atención a los distribuidores: **el que importa es el jugador.**

Servidor, que es un aficionado de la actualidad sobre los últimos componentes de ordenador, sus características y sus precios (tanto por ocio como por sabiduría general), se encuentra totalmente desconcertado. La subida masiva de las tarjetas gráficas en los últimos meses me hacía implorar al aire para que alguien me argumentase una solución. No podía comprender cómo la gente se hacía con ellas como si fuesen paquetes de leche. De seis en seis, oye. Abundaban los cartelitos de «existencias agotadas» en cualquier tienda conocida y el amigo de turno preguntando cómo hacerse un PC para jugar. **Pues prepárate para aflojar la cartera, amigo.**

Así son algunos de mis días, **enfadado con el mundo**. Con NVIDIA y su pronóstico de lluvia de billetes permanente, con AMD por su pasotismo extremo y con el distribuidor que conspira para sacar el máximo partido a la ley de la oferta y la demanda. También con el sonámbulo que tiene media centralita de gráficas minando para hacer vete tú a saber qué con un cuarto de fragmento de un Ethereum.

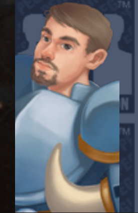
Se habla de una division de gráficas dedicada a esta actividad. *Turing*, la llaman. Y *Volta*. Y *Ampere*. Todo iba a ser genial para nosotros, pero no hay relevo generacional tras dos años. No me quejo de potencia, puesto que la serie 1000 de NVIDIA ha estado a la altura, **sino de la falta de estabilidad del mercado**. No me molesta escuchar conversaciones de *brokers* de barra de bar en la oficina, aunque yo no entienda de economía. Tampoco me sorprende la codicia del ser humano. Pero sí que me fastidia ver cómo nos cae toda la basura encima sin merecerlo. Nosotros, que siempre hemos invertido nuestro dinero para lo que son las tarjetas gráficas, para los gráficos de los videojuegos, nos vemos metidos en una espiral que no parece tener fin. **Sobran picos y palas de silicio** y nos faltan teclados, ratones y mandos en su lugar. Y no hablemos de la memoria RAM... ■



GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

¿Hasta qué punto apruebas la **censura en el videojuego**?

Este mes ha sido objeto de polémica el hecho de que, en Ubisoft, han decidido censurar los desnudos de las estatuas clásicas que pueblan *Assassin's Creed Origins*. Divertidas **conchas marinas** ocultan sin disimulo atributos masculinos y femeninos recordándonos que, en pleno S.XXI, el sexo sigue siendo objeto de censura. Como este caso hay muchos más a lo largo de la historia del videojuego, y llega un momento en el que no podemos evitar hacernos la siguiente pregunta... **¿hasta qué punto toleramos la censura?**



«Los problemas llegan si nos saltamos el PEGI».

—Santi Souto | *Socio Black #11*

Estoy **en contra** de cualquier tipo de censura en los videojuegos, libros, películas etc, etc... este tipo de comportamientos nos hace retroceder a tiempos pasados. Cierto es que hay contenidos que **no son aptos para todos los públicos**, pero para eso hay un organismo que se encarga de clasificar los contenidos por edades, su nombre es PEGI, aunque su nombre no le suene a muncha gente (una desgracia la verdad). En el momento en que nos pasamos la clasificacion de edades por el forro, es cuando vienen los problemas, pero la culpa no es de los videojuegos, sino **de los padres irresponsables** que le comprar un juego no apto para la edad de su hijo.

«Peor me parece la censura por parte de los usuarios a que se traten ciertos temas».

—Pedro Herrero | *Socio Gold #22*

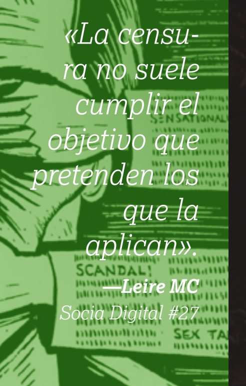
No me parece bien la autocensura en este caso, pero **peor me parece la censura por parte de los usuarios** a que un videojuego trate determinados temas de la manera que crean los estudios a cargo. Nos estamos cargando la libertad de expresión y creatividad, porque solo las defendemos cuando estamos a favor de lo que se expone, y no hay más que ver el reciente caso *Kingdom Come: Deliverance*. No voy a entrar en si la sociedad medieval era machista o en si no había negros, porque no estuve allí para comprobarlo, pero creo que si Warhorse quiere ambientar su juego de esa manera **tiene todo el derecho a hacerlo**, guste a las mentes bienpensantes o no.

«El ser humano es el único animal que siente vergüenza de sí mismo».

—Champunes
Socio Black #15

La censura ha acompañado a la civilización humana desde prácticamente el principio de la historia. Primero los chamanes que alejaban a la tribu de los territorios divinos. Luego el poder del estado que impedía cuestionar el liderazgo del rey o general de turno. Posteriormente las diversas religiones monoteístas, que excusandose en **salvaguardar la moralidad**, mantenían a la población temerosa y analfabeta.

La polémica de la censura en *Assassin's Creed Origins*, es simplemente una pincelada más en una reflexión que llevamos siglos necesitando sobre porqué **el ser humano es el único animal que siente vergüenza por sí mismo**. La desnudez, la más natural y simple de nuestras manifestaciones físicas, sigue siendo un tabú y debe ser apartada de lo cotidiano, aunque hipócritamente es la herramienta número uno para vender cualquier producto. **¿Cuándo nos pararemos a observar semejante sinsentido?**



«La censura no suele cumplir el objetivo que pretenden los que la aplican».

—Leire MC
Socia Digital #27

La censura no debería tener razón de ser. En primer lugar, porque **no suele cumplir el objetivo que pretenden los que la aplican**. De hecho, la mayoría de las veces tiene el efecto contrario; muchos son los ejemplos de productos culturales que, después de ser objeto de censura, no sólo no han dejado de llegar al público al que se le pretendían vetar, sino que han adquirido una popularidad mucho mayor. En segundo lugar, porque el receptor de ese producto tiene derecho a **disfrutar de él tal y como lo ha concebido** su creador que, por otra parte, ha incluido todos los elementos (también los "polémicos") que considera necesarios para mostrar su punto de vista, y nadie ajeno debería tener el poder de alterarlos. Por último, porque en el caso concreto de los videojuegos, **ya tenemos códigos que se encargan** de recomendar la edad adecuada para disfrutarlos, en función de sus características.

«Hace falta una correcta educación en los consumidores».

—Daniel Lobo
Socio Gold #384

Me parece un error. Por parte de los consumidores que la reclaman y por parte de las empresas que se cortan...

The Last of us 2, por ejemplo. He leído acerca de que ND no va a tener reparos haciendo un juego realmente duro. Antes de salir ninguna imagen (excepto el último trailer) y ya el personal se está llevando las manos a la cabeza.

Pero la solución, bajo mi punto de vista, es una correcta educación de los consumidores. **Un juego +18 no debe ser jugado por un menor de edad**. ¿Cuantas veces se cumple esto? Si el contenido es para mayores de 18, no tiene que andar con rodeos, que muestren lo que más va a aportarle al usuario.

Y respecto a la censura en las estatuas en AC... me parece horrible, acaso no hay figuras tal como se hacían en la época en infinidad de museos y calles del mundo?

«Vivimos en una sociedad de susceptibilidad extrema».

—V'Ma | *Socia Platinum #14*

Cualquier obra debe estar libre de censura para poder expresar el 100% sin miedo a que venga alguien ajeno y mutila tu obra.

Puedo entender autocensura como vienen haciendo algunas compañías de videojuegos, pues en la sociedad en la que nos ha tocado vivir por cualquier cosa que no sea políticamente correcta se monta una campaña de desprestigio. Por esa **cobardía de enfrentarse a la susceptibilidad extrema**, nos quedan productos que no terminan de expresar lo que deberían.

No debería existir ningún tipo de censura, pero vivimos en una sociedad que día tras día nos hace temer a expresarnos como realmente queremos por miedo a «ofender» a alguien y se nos tache de algo que no somos.

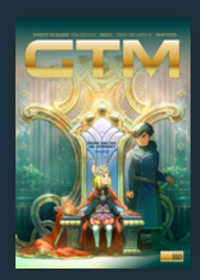
«Ante la censura, educación».

—Joaquín Astete | *Socio Gold #75*

Cero. No debe haber censura, desde la sociedad se debe educar adecuadamente para saber que lo que se contempla es ficción. Contemplar una discriminación, por ejemplo, en un videojuego puede ser **una forma lúdica de enseñar que eso está mal**. Pero con la censura no enseñamos nada y de hecho se suele producir un efecto rebote que crea una curiosidad enorme por saber que es lo censurado, poniendo el foco en aquello que se quería evitar. Ante la censura, educación, porque si empezamos a recortar con una tijera al final nos acabaremos cortando los dedos.



NÚM. 27 - MARZO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ÁNGELA MONTAÑEZ
CARLOS LORCA
CARLOS SANTILLANA
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JON A. ORTIZ
MARC ARAGÓN
COLABORAN
ALEJANDRA PERNIAS
ALEJANDRO REDONDO
CÉSAR OTERO
DANIEL ROJO
ELI LÓPEZ
'FRANCHUZAS'
JUAN C. SALOZ
LUIS MAGALLANES
MARTA GARCÍA VILLAR
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
B.RUETE & I. MALLÉN
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

Rodrigo Díez
Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Juan F. Sánchez
Ignacio Leiva
Pablo Jiménez
José L. Ojeda
Valvanera Moreno
Albert Sánchez
Iván Fernández
Jaume Mingot
Lázaro Fernández
Eduardo Mendoza
Enric Llop
Carlos Martín
Juan J. Dolz
Rubén Costa
Pedro Herrero
Adrián Torres
Raimon Martínez
Manuel Vallejo
Xavier Solé
Pablo Fuertes
Roque M. Guillén
Jorge H. Peyret
Alejandro Cebrián
Ángel M. de Miguel
Marc Sánchez
Jesús I. Gandoy
Adolfo Fernández
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Juan Lillo
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Mª del Carmen Bellido
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Javier Palacios
Gabriel Pérez
David Ruiz
Joan Llorens
Javier García
Sergio Bienzobas
Adrián Hernández
Susana Ramírez
Ismael Abad
Daniel Rojo
Mikel Thomen
Virginia Martínez
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Iván Vinagre
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Pablo Albuixech
Marcos Carballo
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén

Josep Frade
Samuel Mena
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Ramiro Díez
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Ana Mercedes Díaz
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Diego Cevallos
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Iñaki Albizua
Philippe Chidoyan
Millán Diguele
Óscar Costalago
Marcos Guarde
Nacho Requena
Oriol Pardo
Marcos Esteban
Fernando Corzo
Marçal Canals
Silvestre Montiano
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
Enrique Ferrer
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Gabriel Gª-Redondo
Lucía S. Saez
Francisco García
Mau Rodríguez
José García
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
José A. González
Carmen Sánchez
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Miguel Arán
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Asier Fernández
Iñaki Bendicho
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alberto Gamarra
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Iván Marqués
José M. Bermudo
Daniel Retamero

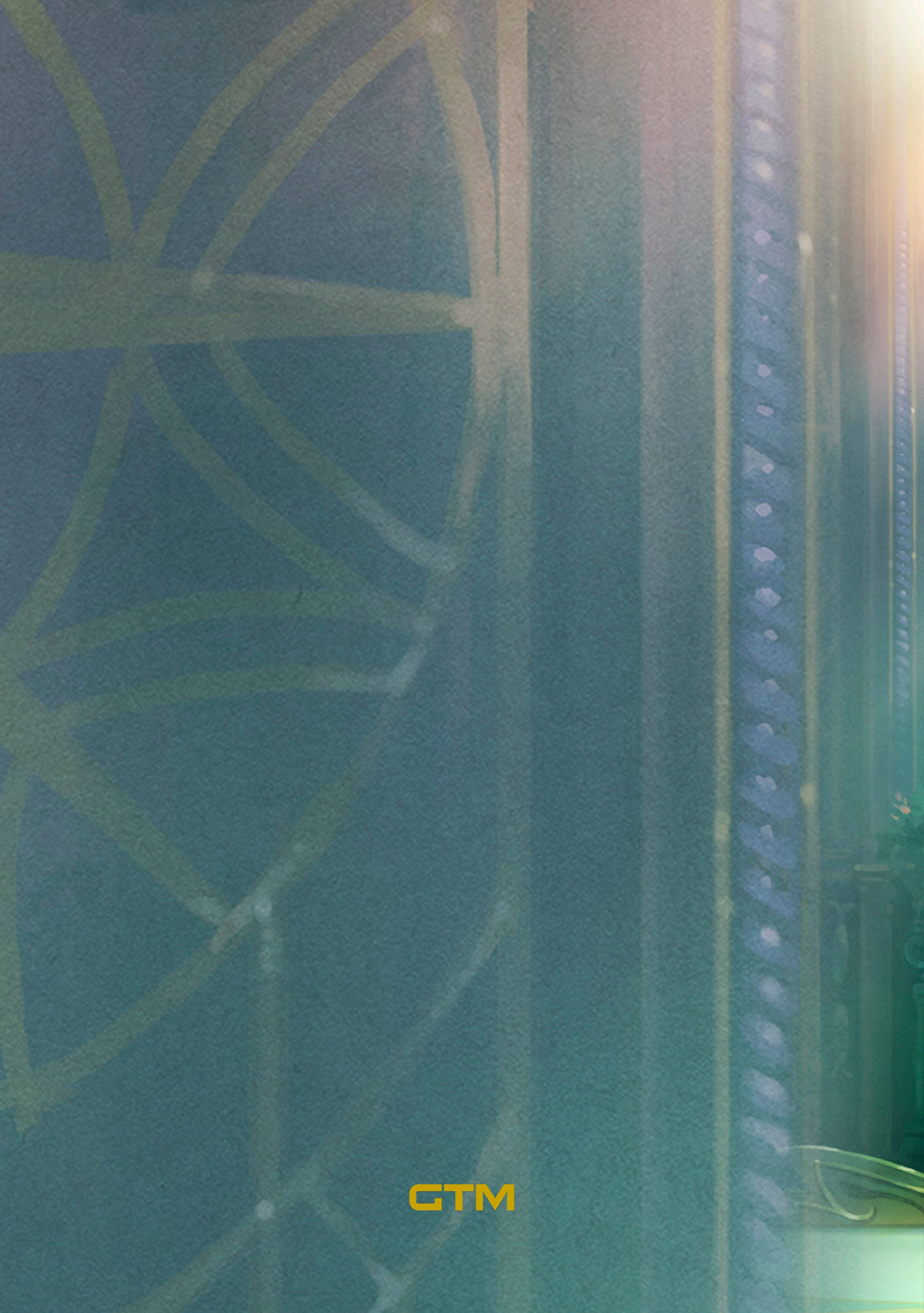
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Rafael del Olmo
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Juan V. Herrera
Joel Ibáñez
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Alberto San Segundo
Carlos Morales
Diego Neches
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Benjamín Mañas
Antonio Crespo
José L. Egea
Dennis Cuesta
Fernando Bernabeu
Sergio Fernández
Alejandro Altaber
Félix Barrachina
José M. Magro
Maikel Fernández
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Sergi Perucho
Camilo Magdaleno
Santiago Souto
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
Manuel Hermida
David Yáñez
Sergio Pera
Israel Quintana
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Alba Gracia
Iván Fernández
Christian Aparicio
Vicent Mengual
Javier I. Calvo
Aarón Moleón
Jorge Sánchez
Salvador Fernández
Nicolás de la Peña
Francisco J. Gil
Xavier Gras
Carlos Fernández
James Phelan
Sergio Santiago
Salvador Magdaleno
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Mercedes Morante
Pep Samblas
Julio Quintela
Aaron Reboredo
Kenny J. Díaz
Juan Polo
Alonso Pérez
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Héctor Miró
Juan Carlos Uceda
Mateu Gramunt
Marta Sánchez
Marco Antonio F.
David Cervera
Roberto Cabo

Roberto Mendiola
Adrián Vidueira
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Guillem Pou
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Jesús Palomo
Joaquím Navarro
David Rascón
Juan Bustami
Asier Hernández
Ángel S. Murcia
Alfonso Ropero
Javier Navarro
Aarón Ramos
Sergio Sampedro
Víctor D. Martínez
Sergi Díaz
Jordi Carres
Salva Fernández
José A. Herrera
Roberto Alejo
Kevin Moreno
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
Juan F. Serrano
César Rivero
Pablo Seara
Javier García
Ismael Guerra
Rodrigo Navarro
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Ángel Monllor
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Paradís
Daniel Ramírez
Julio Sanz
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Pedro Miranda
Hugo Muñoz
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Pau Damia
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Álvaro Catalán
Eduardo Moya
Mario Arroyo
David Barranco
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Eduardo Santiago
Diego Oubiña
Carlos Romero
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Xabier Linazasoro
Carlos A. Rosendo
Jesús López
Alejandro Redondo

Luis Esteve
Roger Larriba
Juan Manuel Núñez
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Javier Requena
Urko Rivas
David V. Pradillo
Jonathan Rivas
Roberto Dias
Carlos Aguado
Francisco J. Blanco
José L. Ayuso
Guillermo Aparicio
Raúl Carneros
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Ariadna Aguilera
Darío Herrera
Juan L. Miravalles
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Michael Villalta
Américo Ferraiuolo
Francisco J. García
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Fernando del Molino
Manuel Polvillo
Marina Martínez
Néstor Maso
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Guillermo de María
Javier Soler
Unai Esteban
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Gabriel Acebrón
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Francisco Lucena
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Carlos Cubo
Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Rubén Sánchez
Miguel Agudo
Christian de Frutos
Jesús Grimaldi
Raúl Padilla
Arturo González
Ana Zárate
José M. Díaz
Steven Castrillón
Tomás Sánchez
Sergio Morillo

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.




GTM